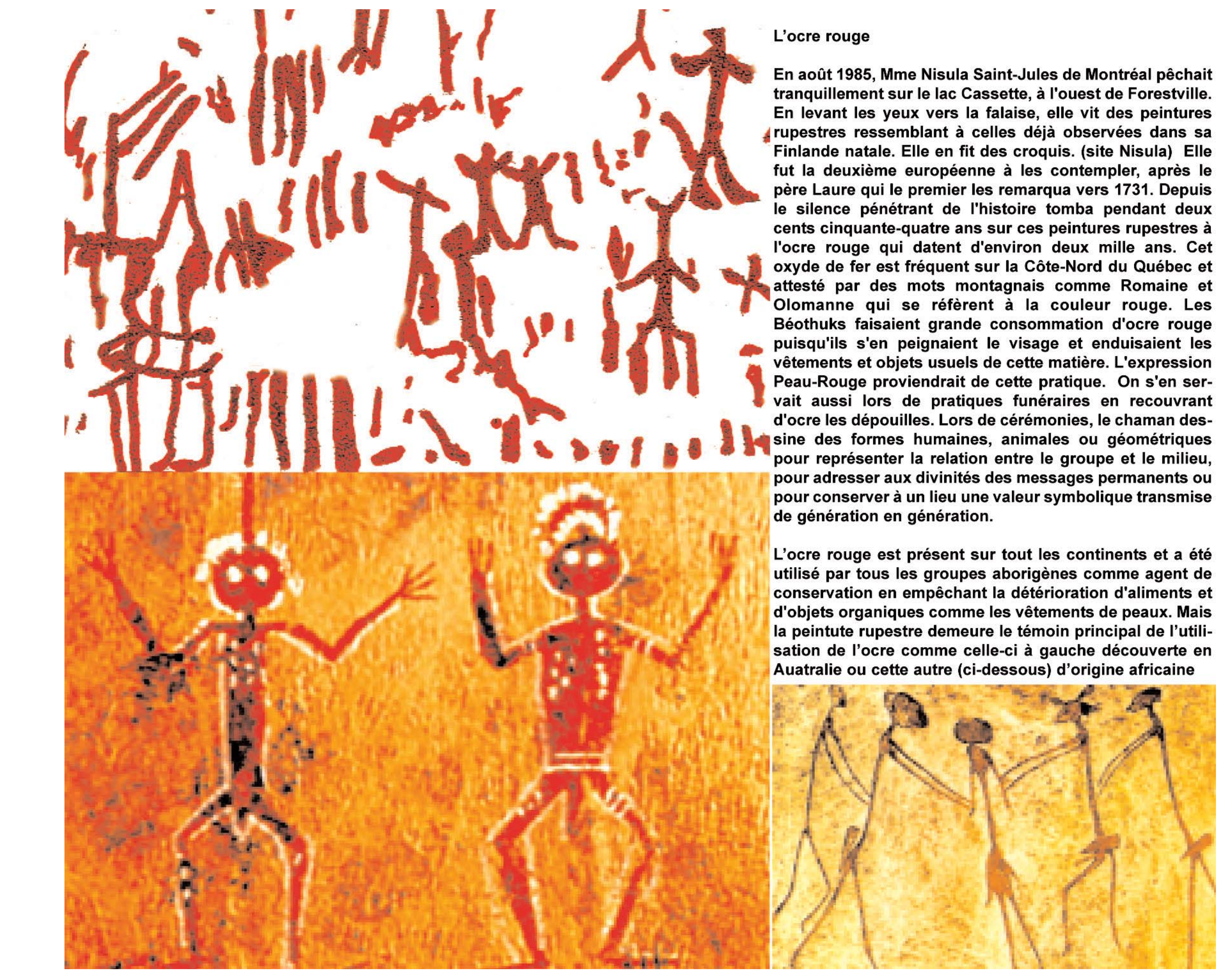

HISTOIRE DE FRESQUE
CLAUDE PAQUET



L’ocre rouge

En août 1985, Mme Nisula Saint-Jules de Montréal pêchait tranquillement sur le lac Cassette, à l'ouest de Forestville. En levant les yeux vers la falaise, elle vit des peintures rupestres ressemblant à celles déjà observées dans sa Finlande natale. Elle en fit des croquis. (site Nisula) Elle fut la deuxième européenne à les contempler, après le père Laure qui le premier les remarqua vers 1731. Depuis le silence pénétrant de l'histoire tomba pendant deux cents cinquante-quatre ans sur ces peintures rupestres à l'ocre rouge qui datent d'environ deux mille ans. Cet oxyde de fer est fréquent sur la Côte-Nord du Québec et attesté par des mots montagnais comme Romaine et Olomanne qui se réfèrent à la couleur rouge. Les Béothuks faisaient grande consommation d'ocre rouge puisqu'ils s'en peignaient le visage et enduisaient les vêtements et objets usuels de cette matière. L'expression Peau-Rouge proviendrait de cette pratique. On s'en servait aussi lors de pratiques funéraires en recouvrant d'ocre les dépouilles. Lors de cérémonies, le chaman dessine des formes humaines, animales ou géométriques pour représenter la relation entre le groupe et le milieu, pour adresser aux divinités des messages permanents ou pour conserver à un lieu une valeur symbolique transmise de génération en génération.

L’ocre rouge est présent sur tout les continents et a été utilisé par tous les groupes aborigènes comme agent de conservation en empêchant la détérioration d'aliments et d'objets organiques comme les vêtements de peaux. Mais la peintute rupestre demeure le témoin principal de l’utilisation de l’ocre comme celle-ci à gauche découverte en Auatralie ou cette autre (ci-dessous) d’origine africaine



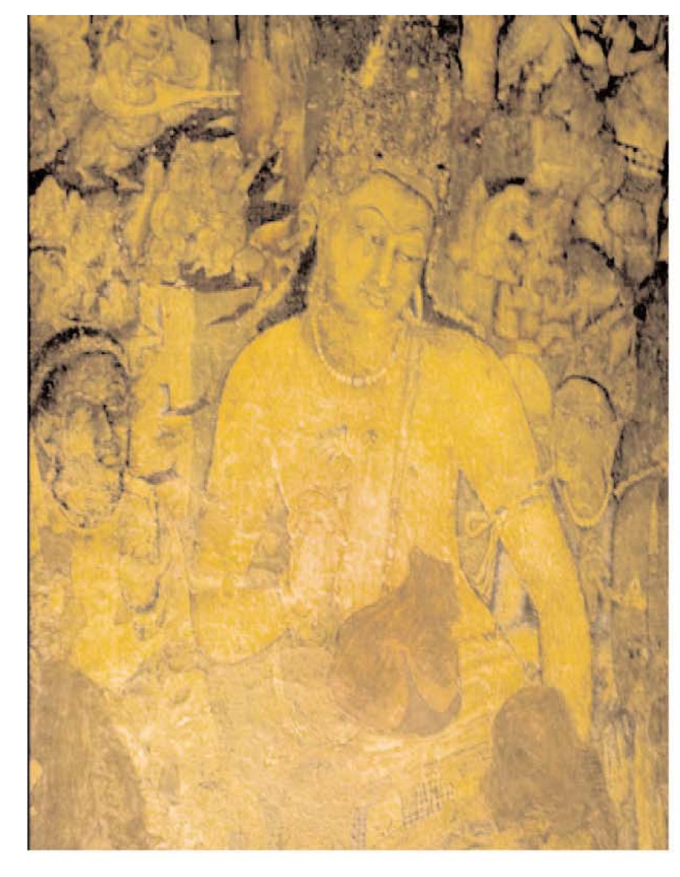
Anciens pétroglyphes amérindiens au Newspaper Rock, Indian Creek, Parc National de Canyonlands, Utah

Il y a sept siècles, la région des Four Corners (région des États-Unis où, fait unique, les frontières séparant quatre États : Arizona, Utah, Colorado, Nouveau-Mexique) se coupent à angle droit) abritait une civilisation indienne sophistiquée que les Navajos, arrivés des siècles plus tard, ont appelée culture des Anasazis (les Anciens). Ces agriculteurs habitèrent la région pendant plus d'un millénaire. Newspaper Rock est une surface rocheuse de 200 pieds carrés dans le comté de San Juan, dans l'Utah, qui est couverte par des centaines de pétroglyphes amérindiens, un art rupestre ciselé qui enregistre près de 2000 ans de l'activité humaine dans la région, comme un journal. Bien qu'ils sont typiques de nombreux sites à travers les États-Unis, ces pétroglyphes sont un des plus grands, les mieux conservés et facilement accessibles dans le Sud-Ouest. Les pétroglyphes disposent d'un mélange de formes abstraites représentant les cultures Fremont, Anasazi, Navajo et des formes humaines, animales . Les premières sculptures ont été faites il y a près de 2.000 ans par le peuple Anasazi qui était mieux connu pour leurs maisons de pierres et de terre plutôt que leur art. Le peuple Fremont, qui était contemporain des Anasazis, a également contribué à la pictographie de Newspaper Rock. Puis, vers 1300, ils sont soudain partis vers le sud en abandonnant leurs terres, leurs villages permanents [pueblos], leurs champs et les tombes de leurs ancêtres. Plus tard, les Utes et le peuple Navajo ont ajouté des figures représentant les chasseurs à cheval, et des images de boucliers, des guerriers et des roues.



Fresque de Tassili n'Ajjer - Sahara - Algérie

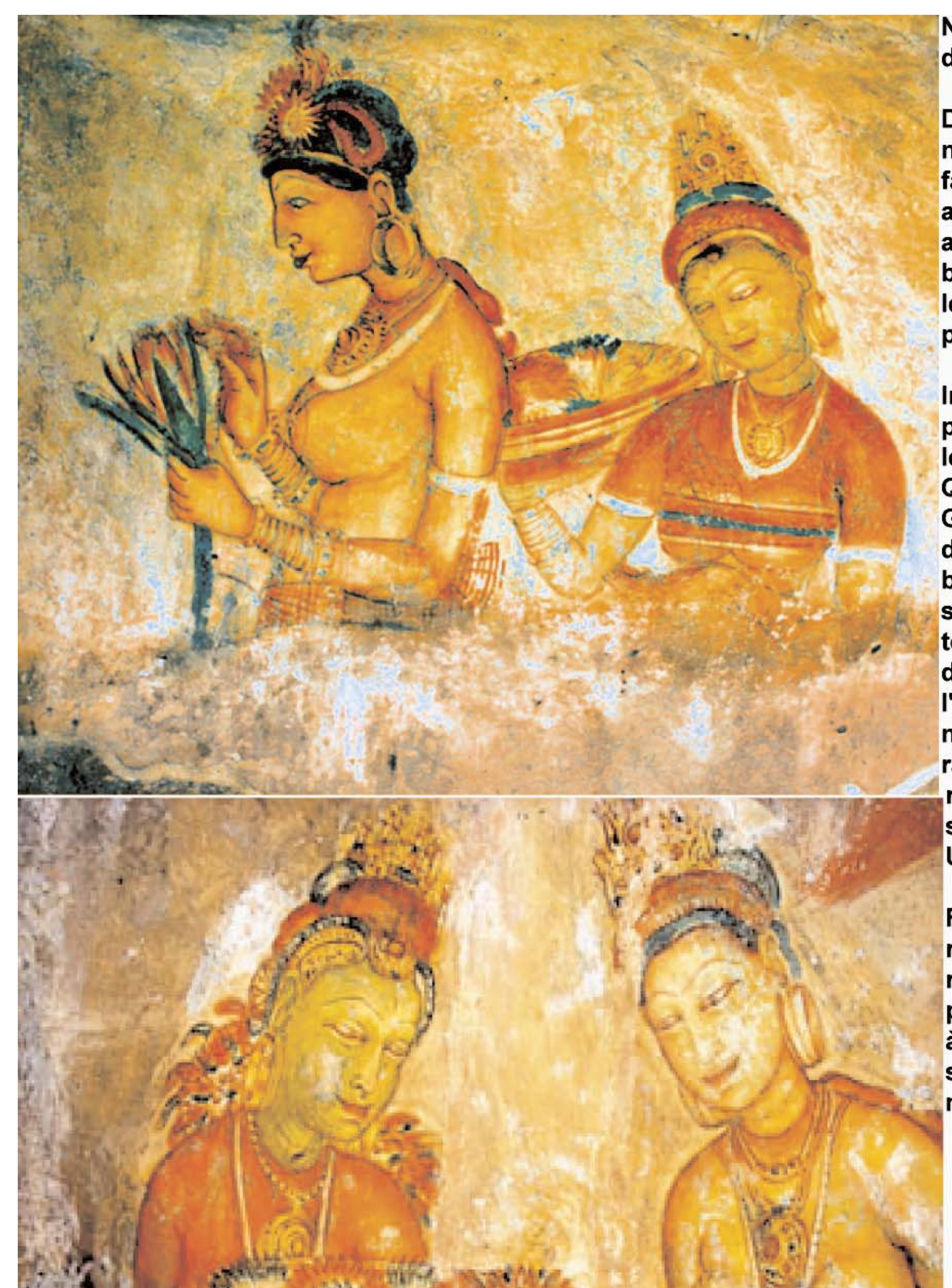
Les Capsiens ayant migré au Sahara laissent derrière eux des peintures rupestres magnifiques comme celles du Tassili N'adjjer datant de la période -5000 à -1500 ou celles de la région d'El-Bayadh et témoignant du mode de vie, de la chasse, de l'agriculture et des rites capsiens, ainsi que de l'assèchement progressif du Sahara qui commença à partir de 2600 avant JC et coïncida avec leur période. L'aridité du désert qui a suivi cette civilisation a permis de conserver naturellement ces œuvres dans des musées à ciel ouvert et cela à travers plusieurs millénaires. Particulièrement bien conservées malgré leur fragilité, ces peintures sont bien plus que des esquisses de la vie antérieure, elles révèlent 10 000 ans d'histoire détaillée. La découverte de ces dessins et gravures a facilité la compréhension de la période préhistorique, permettant d'établir une chronologie et une évolution des civilisations grâce, notamment, aux différents styles de peinture. Au-delà de cette considération exceptionnelle, l'art rupestre certifie de façon inaltérable la présence de familles dans cette partie du globe que l'on a du mal à imaginer accueillante. En effet, au regard des témoignages laissés, la vie agricole était pratiquée ainsi que la chasse comme en atteste la présence de bovidés puis de chevaux, de chameaux et de dromadaires. L'eau n'était pas inexistante non plus puisque l'hippopotame, friand de longues baignades, figure sur des nombreuses peintures.







Les grottes d'Ajanta, dans l'état du Maharashtra au centre de l'Inde, sont un témoignage très important des premiers temps du bouddhisme indien. Ce groupe de 29 gottes, creusé dans la falaise entre le IIème siècle av. JC et le VIIIème siècle ap. JC, abritte des temples bouddhistes de différentes périodes, couvrant un champs très large des pratiques sculpturales, iconographiques et architecturales du boudhisme indien. Les fresques des grottes d'Ajanta comptent parmi les chefs-d'œuvre de l'art de l'Inde. Tout en décrivant des scènes de la vie du Bouddha, elles apportent des illustrations fascinantes de la vie indienne à leur époque. Les peintures des salles de temples rupestres chaitya hinayana à Ajanta, dans le Maharashtra (grottes 9 et 10), sont les plus anciens témoignages de la tradition classique, qui culmine, toujours à Ajanta, dans les peintures mahayana vers 500 apr. J.-C.Ces fresques, dont les plus anciennes (Ier siècle) se trouvent sur le mur gauche de la grotte 10, sont exécutées à la détrempe, en chaudes couleurs et différentes nuances d'ocre pour la peau. Une profusion de gracieux personnages pleins de vie, se chevauchant ou superposés en groupes denses reliés par un jeu subtil d'attitudes, déploient une grande diversité de positions. Les plus anciennes peintures sont disposées en frise, forme empruntée aux peintures sur tissu en rouleau. La fresque du Shaddanta Jataka ("histoire de l'éléphant à six défenses", milieu du IIe siècle) est représentative de l'art de cette période. Les scènes individuelles de la narration sont séparées suivant une convention organisant la composition en groupes d'arbres et de rochers, ou de personnages acteurs des scènes. Chacune de ces divisions est disposée en oblique dans la largeur de la frise afin de suggérer une troisième dimension, une sorte de mur latéral séparant une scène de la suivante. Entre ces murs latéraux inclinés, chaque scène est composée en trois dimensions autour de son centre d'intérêt. La troisième dimension n'est pas vue en profondeur, mais comme une avancée, les personnages à l'arrière-plan étant placés au-dessus de ceux du premier plan. L'illusion est renforcée par le "cubisme" des rochers, construits par configurations prismatiques. L'impression d' "espace" ainsi créée permet un libre déploiement de l'action dramatique, ses gestes et ses tensions.



Nymphes célestes d'Apsara - peinture antique sur les murs dans la caverne de Lion Rock, 5ème siècle, Sigiriya, Sri Lanka.

Dans le Sanatana Dharma, c'est-à-dire l'hindouisme, les Apsaras sont des nymphes célestes d'une grande beauté, nées selon les légendes où de la fantaisie du dieu Brahma ou du Rishi Daksha ou de Kashyapa. Elles sont apparues dans la littérature védique plus précisément le Rig-Véda, mais aussi le Mahabharata. Les Apsara sont des nymphes qui sortirent en nombre considérable de l'Océan de Lait des origines lors de son barattage par les Dieux et les Asura. Pleines de grâce et de charme, elles sont les compagnes de plaisir des Deva, mais aussi des Asura.

Inspirant l'amour à toutes les créatures vivantes, elles représentent le principe de plaisir. Elles connaissent soixante-quatre manières d'éveiller les sens et de réjouir l'esprit. Le roi des dieux Indra aime leur compagnie. Quelques une de ses nymphes favorites sont Menaka, Urvashi, Rambha et Ghritachi. Chaque fois qu'un Sage devient trop puissant en conséquence de ses ascèses, le dieu Indra envoie ses nymphes pour le distraire par leur beauté. Et dès lors que le Sage étreint ces voluptueuses beautés, il perd ses pouvoirs spirituels acquis au prix d'années de contrôle sur soi et d'auto-mortification. Quand les humains, embrasés de passion, veulent s'unir à des Apsara, ils doivent faire une promesse. Si la promesse n'est pas tenue, l'Apsara retourne dans son séjour céleste. Ainsi, le roi Pururava épousa la nymphe Urvashi après qu'il eut promis que personne désormais ne le verrait nu sauf elle. Un jour, des voleurs dérobèrent les vaches du palais et le roi, qui était dans la chambre à coucher d'Urvashi, se rua à leur secours sans prendre la peine d'enfiler des vêtements. Toute la ville le vit nu et Urvashi disparut.

Filles de Kashyapa, les Apsara sont des nymphes soit célestes, soit terrestres. Dans ce dernier cas, elles résident habituellement dans les lacs et rivières. Elles sont souvent liées aux Gandharva (voir plus loin), leurs partenaires habituels. La statuaire les représente à profusion (par exemple à Angkor, au Cambodge) comme de belles jeunes filles aux courbes sensuelles déhanchées, à la taille fine, (très) légèrement vêtues de pagnes de mousseline laissant à nu les seins ronds bien développés.



Fresques murales du Ladakh - Bouthan

Ces peintures religieuses très colorées et vieilles pour certaines de près de 1000 ans, sont autant d'exemples d'une forme d'art raffinée, toujours vivante, et perfectionnée par les moines générations après générations. Parmi leurs sujets de prédilection on retrouve les épisodes de la vie de Bouddha, les divinités du bouddhisme tantrique, les Bodhisattvas (comparables aux saints pour les chrétiens), ou encore les mandalas (cercles d'énergie bouddhistes supports de la méditation). Le plus généralement peintes sur un mur ou au plafond, il arrive que ces scènes soient tracées sur des tissus (qu'on appelle alors " thangkas "), et sorties uniquement pour certaines grandes occasions. Tout comme la peinture sacrée en occident, leur création et leur contemplation font partie intégrante du rituel religieux. Mais au-delà de son ancienneté, ce sont ses fresques au style très particulier qui en font une perle rare parmi les gompas ladakhis. Réalisées par des artisans cachemiris, elles témoignent de l'influence combinée des sphères indiennes, chinoises et perses qui se rencontraient à l'époque dans la région sur la fameuse route de la soie. Une autre de ses caractéristiques est la présence de tissus et d'étoffes en trompe-l'œil au plafond - référence à une ancienne coutume qui voulait qu'on fixe des morceaux de tissus pour la décoration mais aussi pour des besoins pratiques (éviter les chutes de débris et de poussière).



Fresque de la déesse Tara - Monastère Alchi Gompa - Bhoutan

Fondé au XIème siècle, le monastère d'Alchi est le plus vieux du Ladakh mais au-delà de son ancienneté, ce sont ses fresques au style très particulier qui en font une perle rare parmi les gompas ladakhis. Réalisées par des artisans cachemiris, elles témoignent de l'influence combinée des sphères indiennes, chinoises et perses qui se rencontraient à l'époque dans la région sur la fameuse route de la soie.



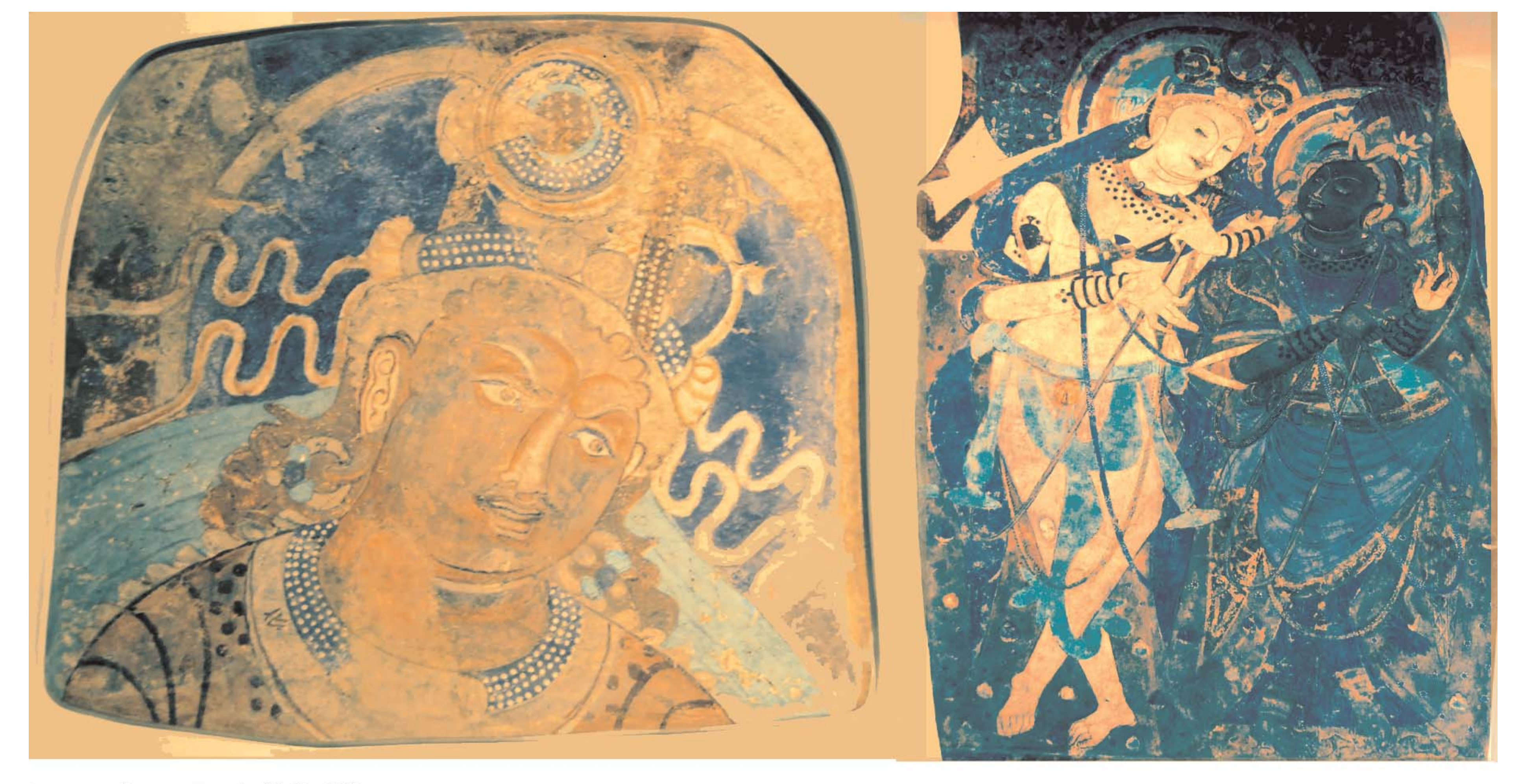
L'âge d'or d'Angkor dure environ 6 siècles. Plusieurs centaines de temples témoignent de la richesse, du raffinement et de la puissance de cette civilisation, qui régna sur un territoire couvrant l'ensemble des pays qui composent actuellement l'Asie du Sud-Est. Encore aujourd'hui, Angkor a un attrait particulier pour les bouddhistes et hindouistes du monde entier. Pendant ces 6 siècles, certains rois ont marqué plus que d'autres. La civilisation Khmer semble dater du VIIe siècle. Les édifices n'étaient alors pas encore construits en pierre. Il faut donc attendre le IXe siècle pour que de réels témoignages de vie de cette civilisation nous apparaissent.

Jayavarman II est le premier roi d'envergure car il unifia un royaume alors morcelé et installa sa capitale à Angkor. Son règne dura environ 35 ans pour se terminer aux alentours de 835. Le choix de placer sa capitale près de Siem Reap est probablement du à la proximité du grand lac Tonle Sap qui offre des eaux poissonneuses et la possibilité de cultiver le riz. Suryavarman II, construisit à partir de 1113 le plus beau et le plus grand de tous les temples : Angkor Vat. L'ensemble des temples construits à partir de cette époque créé un lien très étroit entre religion et royauté, car l'objectif est aussi d'affirmer son pouvoir et sa légitimité. La religion était d'abord brahmanique pour devenir progressivement bouddhiste. Un temple-montagne est une représentation terrestre des dieux. Le mont Meru, centre mythique de l'univers est symbolisé par le sommet du temple, et les douves représentent l'océan cosmique. Les raisons du déclin sont incertaines. Malgré l'abandon d'Angkor, l'empire Khmer était alors encore très puissant. Et la région a continué à être habitée. Mais, aucun nouveau temple ne verra plus le jour.



Fresque Mogao ou grotte des mille bouddhas - Chine

Bâties à partir de l'an 366 de notre ère, les grottes atteignent à la dynastie des Tang (618 - 907 après J.C), le nombre de 1000, et sont aussi connues sous le nom des " grottes des 1000 bouddhas ". Avec encore aujourd'hui 492 cellules et sanctuaires rupestres aux 45 000 mètres carrés de peintures murales, 2400 statues, et 5 constructions traditionnelles en bois des dynasties Tang et Song, les grottes Mogao constituent le plus grand site au monde réunissant autant de chefs-d'œuvre d'art bouddhique. Au temps de son apogée, les grottes de Mogao regroupaient 18 monastères et plus de 1 400 moines, nonnes et artistes. Placées sur la Route de la soie, ce sanctuaire bouddhique accueillait de nombreux fidèles venus prier. La première grotte aurait été construite en 366. Les grottes sont de diverses tailles et diffèrent selon les époques et les dynasties. Celles des Wei du Nord et de l'Ouest et des Zhou du Nord sont les plus anciennes, caractérisées par un style indien. Les grottes des Sui, brève période de transition, voient apparaitre le style chinois en représentant la mythologie chinoise. Ensuite, durant les Tang, les grottes se sont considérablement multipliées dû à l'essor du commerce. L'art Mogao est plus raffiné, plus fin. Les peintures permettent de se rendre compte de la vie de cour, des costumes et de l'architecture durant la dynastie des Tang. Enfin, les grottes post-Tang, touchée par un déclin, sont plus simples, moins travaillées. L'influence tibétaine est même arrivée jusqu'à ces. grottes. Les grottes Mogao sont inscrites sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1987.



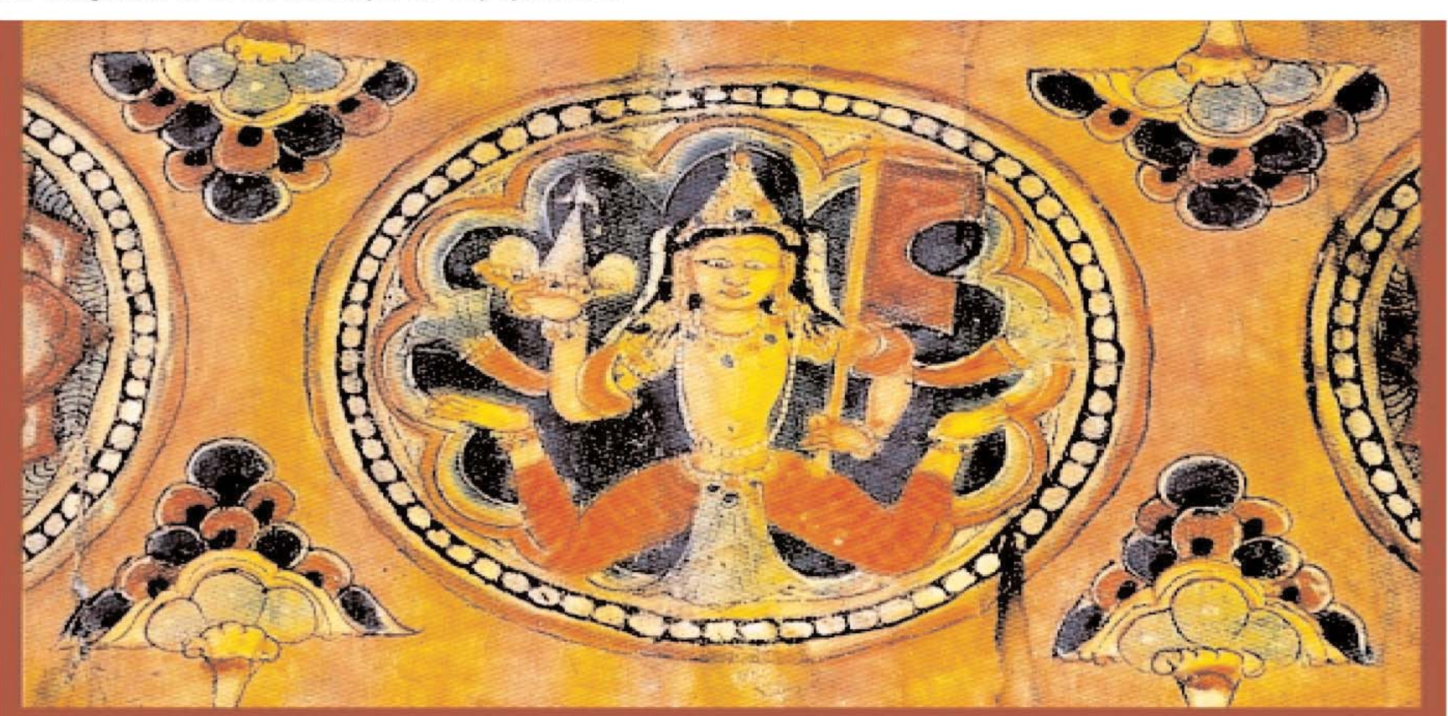
Fresque des grottes de Kizil - Chine

Les grottes de Kizil en Chine sont un rassemblement de grottes situées aux confins occidentaux de la Chine historique, dans le bassin du Tarim conquis par les Hans et contrôlés épisodiquement par la Chine au cours de son histoire. Les fresques, peintes sur les murs de ces grottes, font parties des oeuvres les plus abouties d'Asie Centrale. Elles illustrent la vie et les préceptes de bouddha. Les grottes ont été creusées dans les falaises de la rive nord de la rivière Muzat entre le IIIe siècle et le IXe siècle. Les fresques illustrent les Jâtakas (contes populaires) et les Avadanas et bien-sûr la vie de Bouddha. On retrouve dans les fresques les plus anciennes l'influence du grand centre bouddhiste d'Ajanta en Inde et du style du Gandhara. Des scènes illustrant la vie quotidienne sont également représentées, formant ainsi une illustration passionnante de la vie dans le royaume de Koutcha. Elles sont l'un des héritages les plus importants de la civilisation de Koutcha, royaume indépendant qui contrôla la région jusqu'à l'arrivée des chinois en 658 (sous les Tang).



Fresque tibétaine

Les intérieurs de monastères bouddhistes tibétains sont remplis avec des statues et des peintures murales de divinités bouddhistes vives qui peuvent être lues comme un manuel du spiritualisme tibétain pour ceux qui comprennent le symbolisme complexe de chaque figure, la forme et le geste. Pas pour rien sont les chapelles de monastères bouddhistes appelées lha khang - littéralement, la résidence (khang) de Dieu. Dans les monastères et les villages qui bordent les rives de la rivière Longwu dans la province de Qinghai, dans l'ouest de la Chine, des moines bouddhistes et des praticiens des arts populaires appartenant à l'ethnie tibétaine et à l'ethnie tu maintiennent la tradition des arts plastiques, dits arts Regong, tels que les peintures thangka et les fresques murales, les patchworks barbola et les sculptures. Leur influence s'étend des provinces voisines jusqu'aux pays d'Asie du Sud-Est. Le thangka, art de peindre des rouleaux religieux pour glorifier Bouddha, consiste à appliquer des teintures naturelles, à l'aide d'une brosse spéciale, sur du tissu portant des motifs dessinés au fusain ; le barbola utilise des formes de plantes et d'animaux découpées dans de la soie pour créer un effet de relief, doux au toucher, en vue de réaliser des voiles et des ornements de colonnes. Caractéristiques de la religion bouddhiste tibétaine et nourris de particularités régionales uniques, les arts regong incarnent l'histoire spirituelle et la culture traditionnelle de la région et font, aujourd'hui encore, partie intégrante de la vie artistique de la population.





Les hiéropglyphes, assemblage d'images figuratives à l'écriture pictographique ont toujours conservé la réputation d'une écriture sacrée par laquelle on accède à une vérité supérieure. L'invention de l'aphabet qui exclut toute tentation figurative viendra précipiter l'écriture dans l'abstraction. Il fallut près de trois millénaires à l'alphabet pour supplanter le système hiérographique, une sorte de divorce inévitable suite à l'impossible mariage de la figure à l'écriture. Au fil des siècles, les deux démarches sont devenus rivales jusqu'à une réconcilliation récente dans l'art contemporain.

Fresque murale de la chambre funéraire du prince Khâemouaset, par Ägyptischer Maler, c. 1500 av. J.-C.- Louxor, Égypte

Khâemouaset est le quatrième fils de Ramsès II et le deuxième de la seconde grande épouse royale Isis-Néféret. Cette fresque illustre la culture de la vigne, de la vinification et du commerce du vin dans l'Égypte ancienne. C'est en Égypte que l'on a retrouvé les plus anciennes activités liées à la viticulture. Des hiéroglyphes datant de 3 200 ans avant notre ère, représentant des piquets supportant des pieds de vigne, ont été découverts en Égypte. Des fresques ont également été retrouvées dans les chambres funéraires de Louxor. Il s'avère que le premier dieu du vin est Osiris, lequel est également le dieu du cycle de la végétation et de la vie après la mort. Les Égyptiens surnommaient parfois le vin " la sueur de Ré ", le dieu solaire.

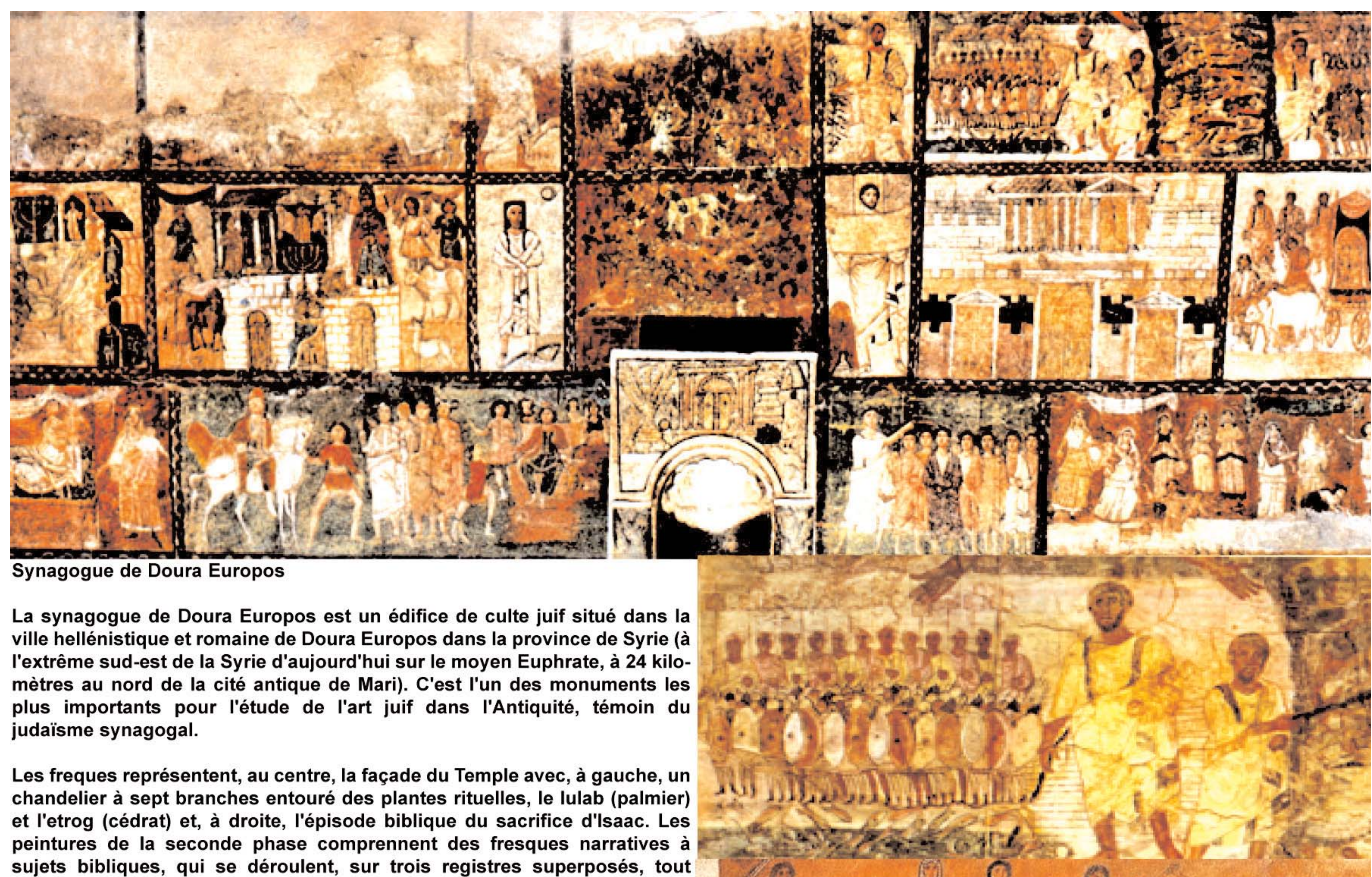




Fresque Les Pleureuses d'Isis - Egypte

Dans l'Égypte antique, les pleureuses, par leurs cris, leurs lamentations et leurs chants, rythment le transport de la dépouille vers sa dernière demeure. Cette coutume, instituée en l'honneur du défunt, est une pratique qui remonte à la plus haute antiquité. La mort est généralement perçue comme un ennemi impitoyable qui sème la confusion et la douleur. Elle provoque, lors des funérailles, de longues lamentations à la fois sincères et surjouées, surtout de la part de professionnelles engagées pour l'occasion.

La rencontre des cultures grecques et égyptiennes durant la période ptolémaïque a donné naissance aux Mystères d'Isis, un culte de la déesse basé sur des événements festifs publics et sur des cérémoniels plus confidentiels. Ces derniers ne sont accessibles qu'aux individus ayant entrepris un enseignement spirituel inauguré par une initiation aux mythes et symboles de la croyance en Isis, durant des épreuves, nocturnes et secrètes, tenues dans l'enceinte des temples isiaques. Dans l'esprit de nombreux Grecs, l'être humain peut échapper à la mort et survivre aux limites fixées par la vie et le destin. Cette idée est pleinement vécue et intégrée dans les Mystères d'Éleusis et dionysiaques. Là, dans le cadre d'un rituel secret et initiatique, le myste prend conscience de la signification profonde des mythes et reçoit le réconfort d'un bonheur spirituel. Très peu de documents parlent des Mystères d'Isis, les initiés ayant l'obligation du secret. L'Arétalogie d'Isis fait dire à la déesse qu'elle a enseigné aux hommes les initiations, ce qui implique qu'il devait exister, dans le cadre de son culte, la révélation d'un enseignement caché à ceux qui lui en faisaient la demande. Cette révélation devait sûrement être accompagnée de rites destinés à tester la détermination, les capacités et le courage du candidat, mais aussi à l'intégrer dans le petit groupe des bénéficiaires du savoir. Un hymne du Ier siècle av. J.-C., mis au jour à Maronée en Thrace, loue Isis pour avoir " découvert avec Hermès les écrits, et parmi ceux-ci, les écrits sacrés pour les mystes, et les écrits à caractère public pour tous ". Tout au long de l'histoire de l'Égypte antique, la déesse Isis a bénéficié de nombreux lieux de culte, grands ou petits, disséminés le long de la vallée du Nil. Les hauts lieux de la croyance ont été le temple de la ville de Per-Hebyt (Isiospolis en grec ; Behbeit el-Hagar en arabe) et le temple de l'île de Philæ.



Synagogue de Doura Europos

La synagogue de Doura Europos est un édifice de culte juif situé dans la ville hellénistique et romaine de Doura Europos dans la province de Syrie (à l'extrême sud-est de la Syrie d'aujourd'hui sur le moyen Euphrate, à 24 kilomètres au nord de la cité antique de Mari). C'est l'un des monuments les plus importants pour l'étude de l'art juif dans l'Antiquité, témoin du judaïsme synagogal.

Les freques représentent, au centre, la façade du Temple avec, à gauche, un chandelier à sept branches entouré des plantes rituelles, le lulab (palmier) et l'etrog (cédrat) et, à droite, l'épisode biblique du sacrifice d'Isaac. Les peintures de la seconde phase comprennent des fresques narratives à sujets bibliques, qui se déroulent, sur trois registres superposés, tout autour de la salle. Ces cycles narratifs s'arrêtent devant la zone centrale du mur d'orientation - celui-ci abritant la niche qui marque la direction de Jérusalem - où se trouve, encadrée de quatre portraits (Moïse à l'Horeb, Moïse au Sinaï, Abraham, Ezra), une composition à symbole messianique (le Roi-Messie avec les douze tribus ; bénédiction de Jacob ; Orphée, identifié avec David, charmant les animaux). Les cycles narratifs représentent la bataille d'Eben ha-Ezer, le campement au désert, l'onction de David, la prise de l'Arche par les Philistins, divers épisodes de la vie du prophète Élie, la résurrection des morts selon la vision d'Ézéchiel. Les fresques contiennent aussi de nombreux éléments midrashiques. Ce fait ainsi que la méthode narrative des peintures font supposer que le modèle des artistes était un manuscrit (rouleau ou codex) illustré d'une paraphrase biblique.





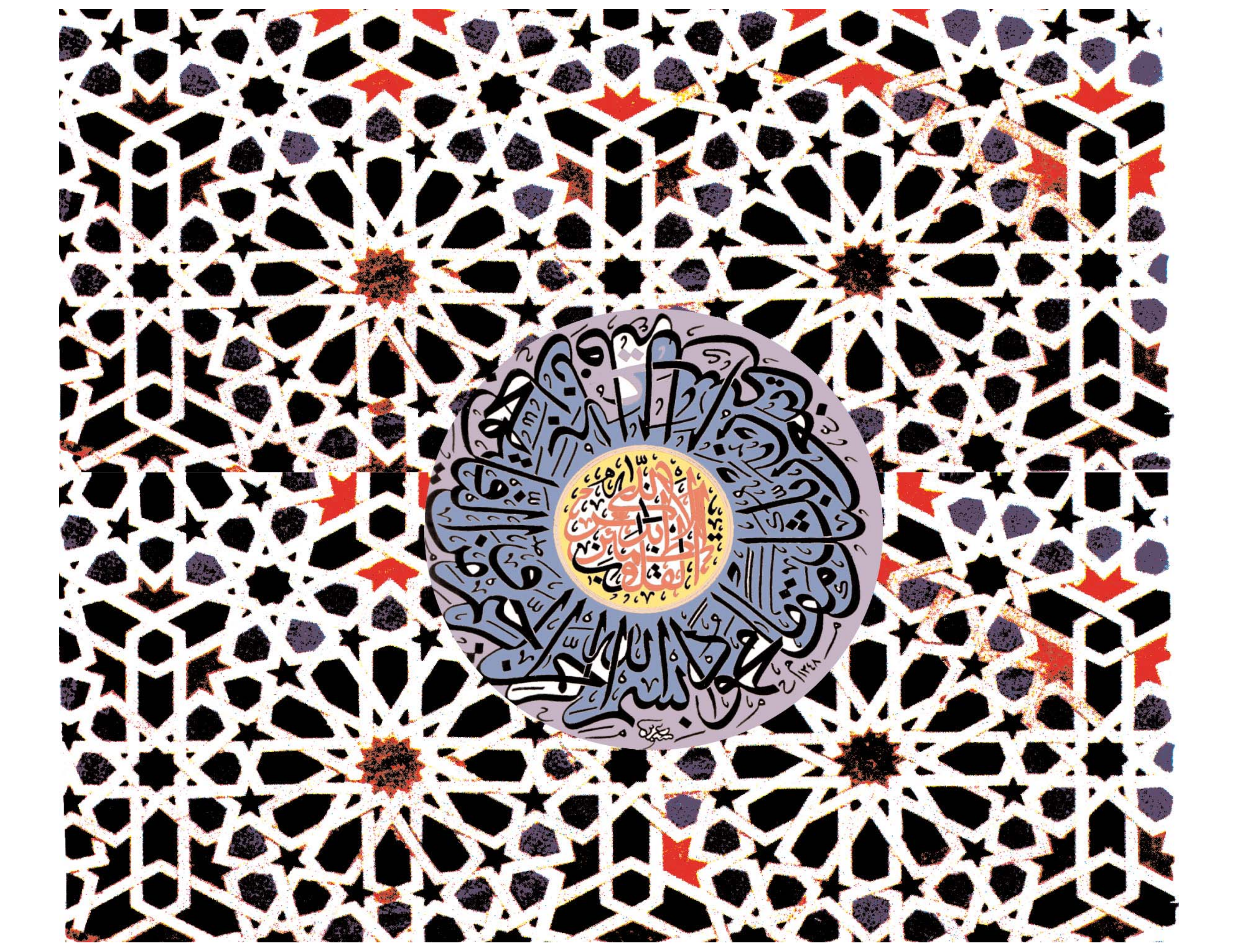
Fresque Qsar Amra - Syrie

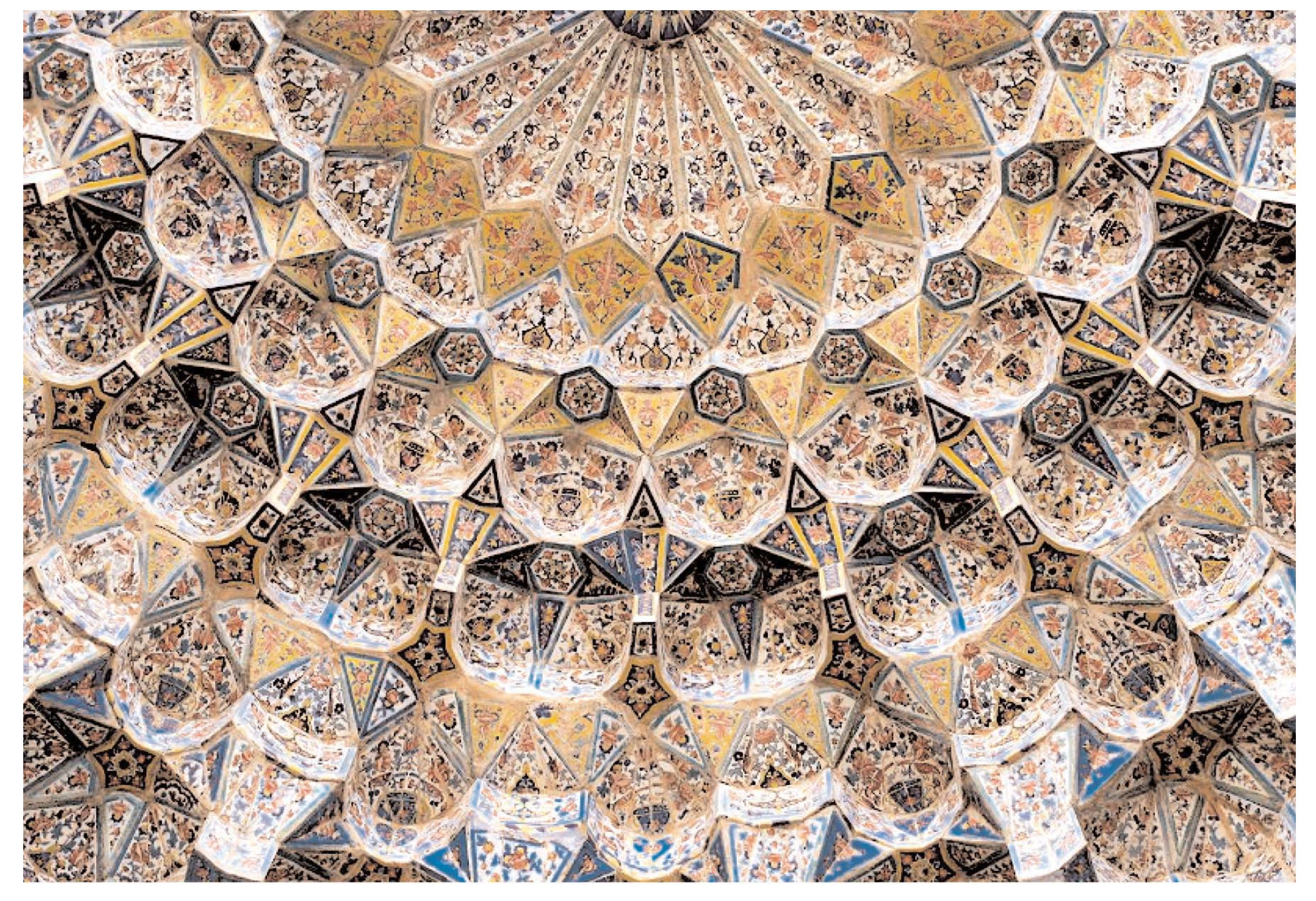
Qsar Amra frappe en premier par ses modestes proportions. Parler de château serait hors sujet. La façade extérieure n'est aucunement fortifiée et annonce la qualité résidentielle de cette propriété des souverains Omeyyades. Les murs et les plafonds sont entièrement couverts de fresques uniques dans l'histoire de l'art islamique. Ces peintures dont la technique a été héritée de la tradition romano-byzantine comportent des scènes de chasse et des fêtes galantes, dont plusieurs exemples de nus féminins. Elles intègrent des représentations de figures humaines et animales habituellement bannies dans le monde islamique. Cette exception est due à la chronologie: l'interdiction de la représentation de figures vivantes date de la Dynastie Abbasside, postérieure aux Omeyyades qui étaient beaucoup plus tolérants. Les fresques de Qsar Amra sont révélatrices de l'ambiance pour le moins détendue et peu austère qui pouvait régner au sein de cette cour en villégiature. La salles d'audience est reliée par une porte à des bains, autre héritage romain. Les trois petites salles voûtées (tepidarium et caldarium) sont également couvertes de fresques. La plus remarquable étant celle de la dernière, dont la coupole est un ciel astrologique, avec des signes du zodiaque de la mythologie gréco-romaine.



Fresque Mosaïque islamique

En islam, l'idolâtrie est le premier péché (sourate 4.48, 137 ; sourate 47.34). Ce péché est impardonnable et il s'agit du seul péché qui interdit de se nommer musulman. Contrairement à la Parole hébraïque, la pureté réside dans le texte sacré du Coran : "Tout est écrit". Cette dernière mutation mérite quelques mots. Pour le musulman, l'écriture est un don de Dieu qui l'aurait enseigné à Adam. L'écriture est d'origine céleste antérieure à la création même du monde. Par l'écriture coranique, l'homme entre en contact avec le divin et rend visible la Parole de Allah transmise à Mahomet. L'écriture arabe pré-islamique est dépourvu de qualités artistiques. Les mots sont formés de lignes brutes tracées par des mouvements irréguliers. Il faudra l'application des copistes coraniques pour que se développent un rythme, une élégance stylistique par le mouvement étudié pour qu'enfin la graphie devienne un art de la "belle écriture" digne de la vénération accordée à Allah et à son prophète. Allah n'est pas un nom de dieu inventé par Mahomet, car il existe depuis toujours pour le monde arabe pré-islamique un dieu suprême appelé al-Lâh, l'"Innommable".



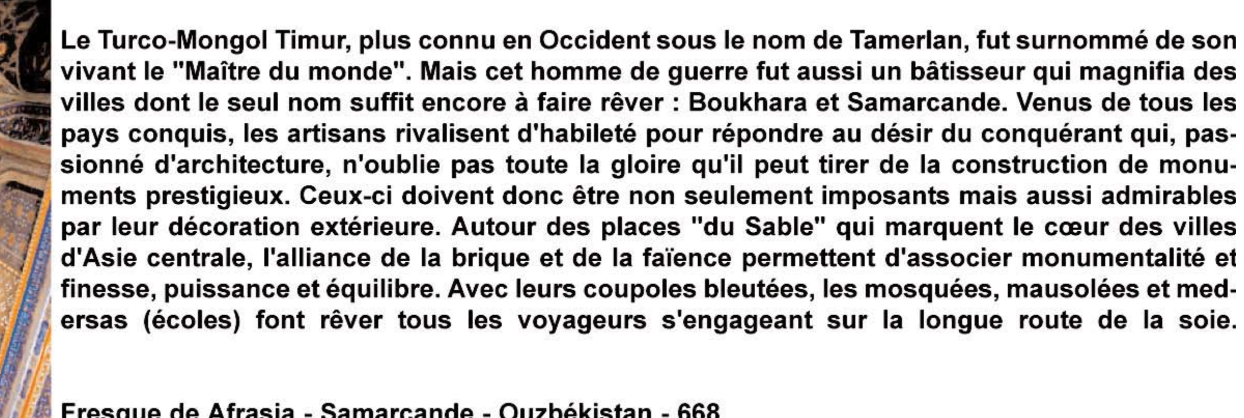


Fresque de la mosquée Vakil - Shiraz - Iran

Capitale de la Perse au 18e siècle, Shiraz est aussi depuis longtemps celle des arts et de la culture en Iran. Une ville au passé glorieux qui regorge de merveilles architecturales. Un patrimoine exceptionnel que redécouvrent les visiteurs étrangers de retour dans un pays qui montre des signes d'ouverture après des décennies d'isolement. C'est une merveille perchée à près de 1500m d'altitude sur un plateau du sud-ouest de l'Iran. Un site difficile d'accès qui, au fil des siècles, a permis à Shiraz de résister aux invasions, aux guerres, préservant des destructions son impressionnant patrimoine. Car Shiraz, c'est une succession de palais, de jardins, de mausolées et de mosquées, tous plus beaux les uns que les autres.



La mosquée de la madrasa Tilla Kari - Samarcande - Ouzbékistan



Le Turco-Mongol Timur, plus connu en Occident sous le nom de Tamerlan, fut surnommé de son vivant le "Maître du monde". Mais cet homme de guerre fut aussi un bâtisseur qui magnifia des villes dont le seul nom suffit encore à faire rêver : Boukhara et Samarcande. Venus de tous les pays conquis, les artisans rivalisent d'habileté pour répondre au désir du conquérant qui, passionné d'architecture, n'oublie pas toute la gloire qu'il peut tirer de la construction de monuments prestigieux. Ceux-ci doivent donc être non seulement imposants mais aussi admirables par leur décoration extérieure. Autour des places "du Sable" qui marquent le cœur des villes d'Asie centrale, l'alliance de la brique et de la faïence permettent d'associer monumentalité et finesse, puissance et équilibre. Avec leurs coupoles bleutées, les mosquées, mausolées et medersas (écoles) font rêver tous les voyageurs s'engageant sur la longue route de la soie.

Fresque de Afrasia - Samarcande - Ouzbékistan - 668

Cette fresque est un témoignage historique qui montre l'atmosphère politique, économique et sociale de l'époque antique. Elle prouve que des commerçants en provenance d'Asie, notamment du Japon et de la Chine des Tang, ont apporté leurs produits le long de la Route de la Soie et jusqu'à Rome. Samarcande est une ville d'Ouzbékistan, en Asie centrale. Géographiquement située au milieu du parcours de la Route de la Soie, entre l'Asie et l'Europe, la ville a connu de nombreuses années de prospérité aux temps anciens. Elle était alors la capitale de la région Sogdiane où Orientaux et Occidentaux se retrouvaient pour commercer et échanger philosophies, affaires et arts. On a longtemps cru, en effet, que les relations internationales anciennes du royaume de Goguryeo s'étaient limitées à l'Asie orientale, c'est-à-dire principalement au Japon et à la Chine. Il était également souvent considéré comme impossible que Goguryeo ait établi des relations diplomatiques avec un pays d'Asie centrale situé à plus de 5000 km. La découverte de cette fresque, cependant, a offert aux chercheurs la possibilité de réévaluer les liens internationaux qui reliaient l'ancien royaume de Goguryeo au reste du monde.



Fresque Aztèque - Oaxaca - Mexique

La vie des Aztèques était dominée par la religion, que caractérisaient un panthéon foisonnant, une riche mythologie, un rituel complexe fertile en épisodes dramatiques et sanglants mais aussi en cérémonies grandioses et en émouvante poésie. La civilisation aztèque avait réalisé la synthèse des divinités astrales des tribus nordiques (Huitzilopochtli, Tezcatlipoca), des dieux agraires adorés par les anciennes populations sédentaires (Tlaloc, Chalchiuhtlicue, etc.), des dieux étrangers tels que Xipe Totec (Oaxaca) ou Tlazolteotl (déesse de l'Amour chez les Huaxtèques). Le dieu des Aztèques à qui est adressé le culte est guerrier et triomphant. Huitzilopochtli est fils d'une déesse de la Terre, il personnifie le Soleil par sa victoire sur ses frères et sœurs, les Ténèbres et l'Étoile du matin. Soleil et guerre : tels sont les deux principes organisateurs de la religion aztèque. Ainsi, les morts au combat ou les sacrifiés connaissent une survie grandiose, car ils sont chargés d'aider le Soleil dans sa course. Tous les jours pendant quatre ans, ils l'accompagnent du levant au zénith. Passé cette période, ils se métamorphosent en colibris ou en papillons. Celui qui meurt dans sa maison, au contraire, disparaît dans les Ténèbres. Dès son enfance, l'homme aztèque est préparé à l'idée du sacrifice; il ne doit vivre que pour donner son cœur et son sang " à notre Mère et à notre Père, la Terre et le Soleil ", et contribuer de la sorte au bel ordonnancement du monde : permettre le lever du Soleil, la tombée de la pluie, la pousse du maïs... La " guerre fleurie ", pacte de sang entre tribus sœurs, de même origine et de même culture, a été scellée à cette fin.

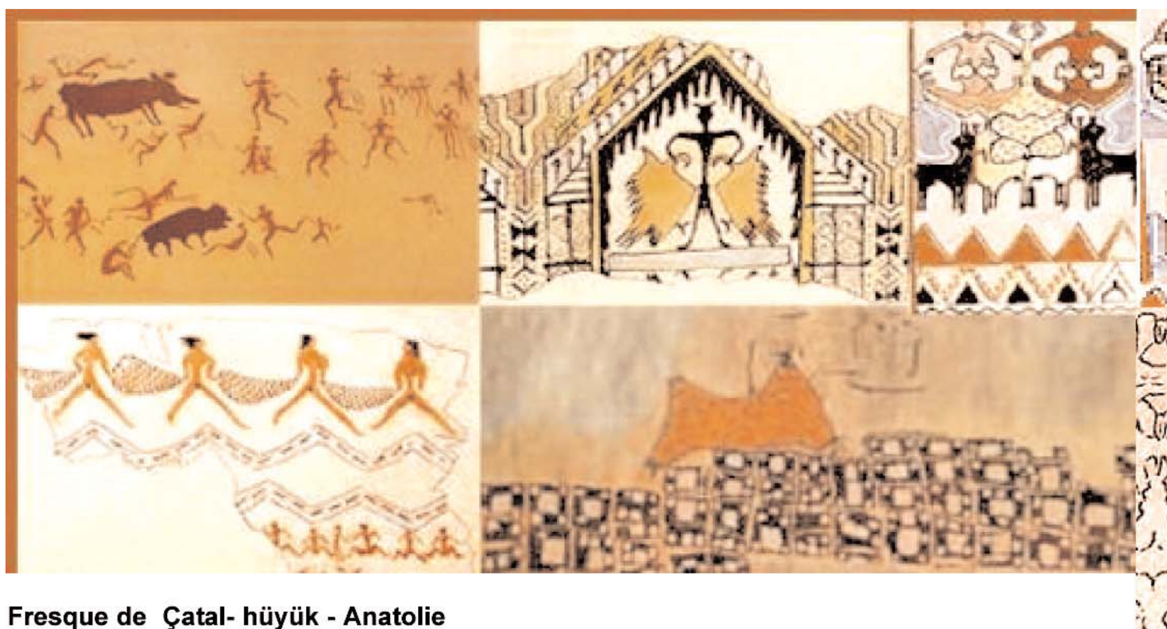


Les fresques de Bonampak datent de 790 et représentent une procession de prêtres et de nobles, un orchestre avec des trompettes et des tambours, des dignitaires discutant entre eux, des prisonniers torturés et prêts à être sacrifiés, des danseurs portants des masques à l'éfigie des dieux, et des membres de la famille royale se transperçant la langue avec des épines de cactus pour verser leur sang. Dans la langue des Mayas, Bonampak veut dire "murs peints", en raison des magnifiques fresques qui ont été découvertes à l'intérieur des temples de cette cité qui fut édifiée entre 580 et 800. Miraculeusement conservées les peintures de ce site, couvrant les murs et les voûtes, rassemblent quelques 300 personnages. Ces fresques nous renseignent sur des éléments qu'on ne peut aborder par l'archéologie : la musique, la danse, les rituels, la pratique de la guerre ou la succession dynastique. L'épisode le plus important est sans conteste placé dans la chambre centrale du complexe religieux : c'est la victoire du roi sur la cité ennemie. Les vaincus sont représentés dénudés, suppliant et montrant leurs mains mutilées. Leurs doigts ont été coupés ou leurs ongles arrachés. Ils seront sacrifiés. La guerre, qui sert à la fois à s'imposer sur la scène politique et à ramener des sacrifiés, est un facteur essentiel de l'émergence de la civilisation maya comme de son déclin. C'est en 1946 que Bonampak fut découvert par Giles Healy et Carlos Frey en suivant les indications des Indiens Lacandons José Pepe Chambor et Acasio Chan.



La plus vieille fresque maya

Ce mur peint date de 100 avant notre ère. Cette peinture murale décrit les mythes fondateurs de la civilisation Maya. La première partie de cette paroi représente la cosmogonie des Mayas. Ce récit de la création fait intervenir plusieurs divinités, incarnant le ciel, la terre, les eaux et le paradis. Au centre figure le couronnement du fils du dieu maïs. Sur l'autre partie de la paroi est représenté le couronnement d'un roi maya.

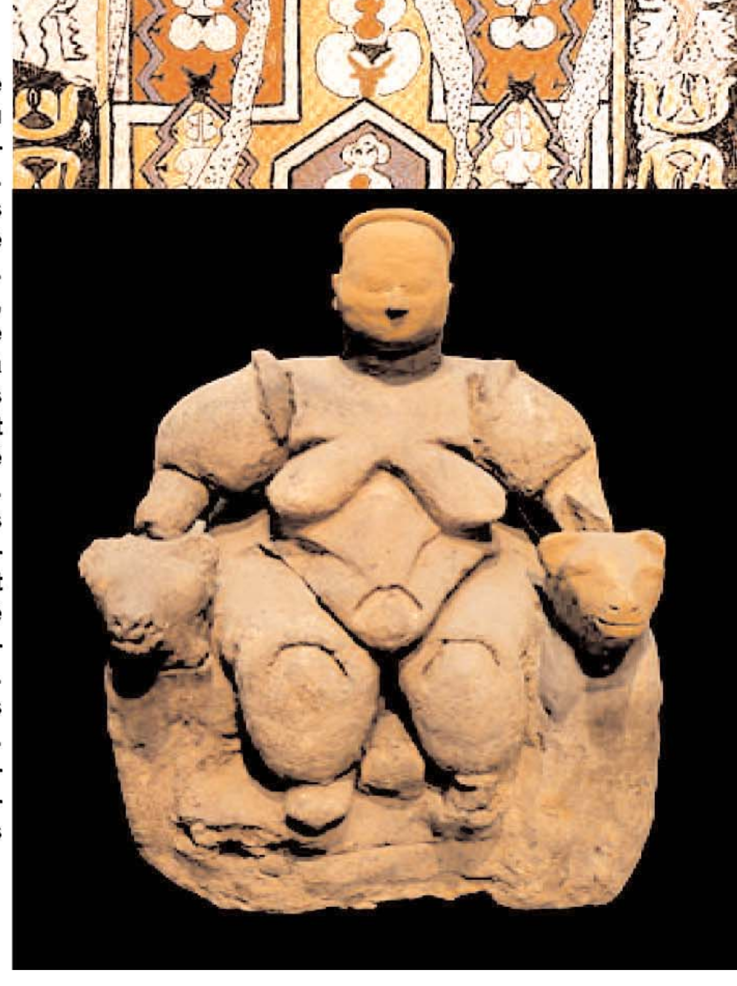


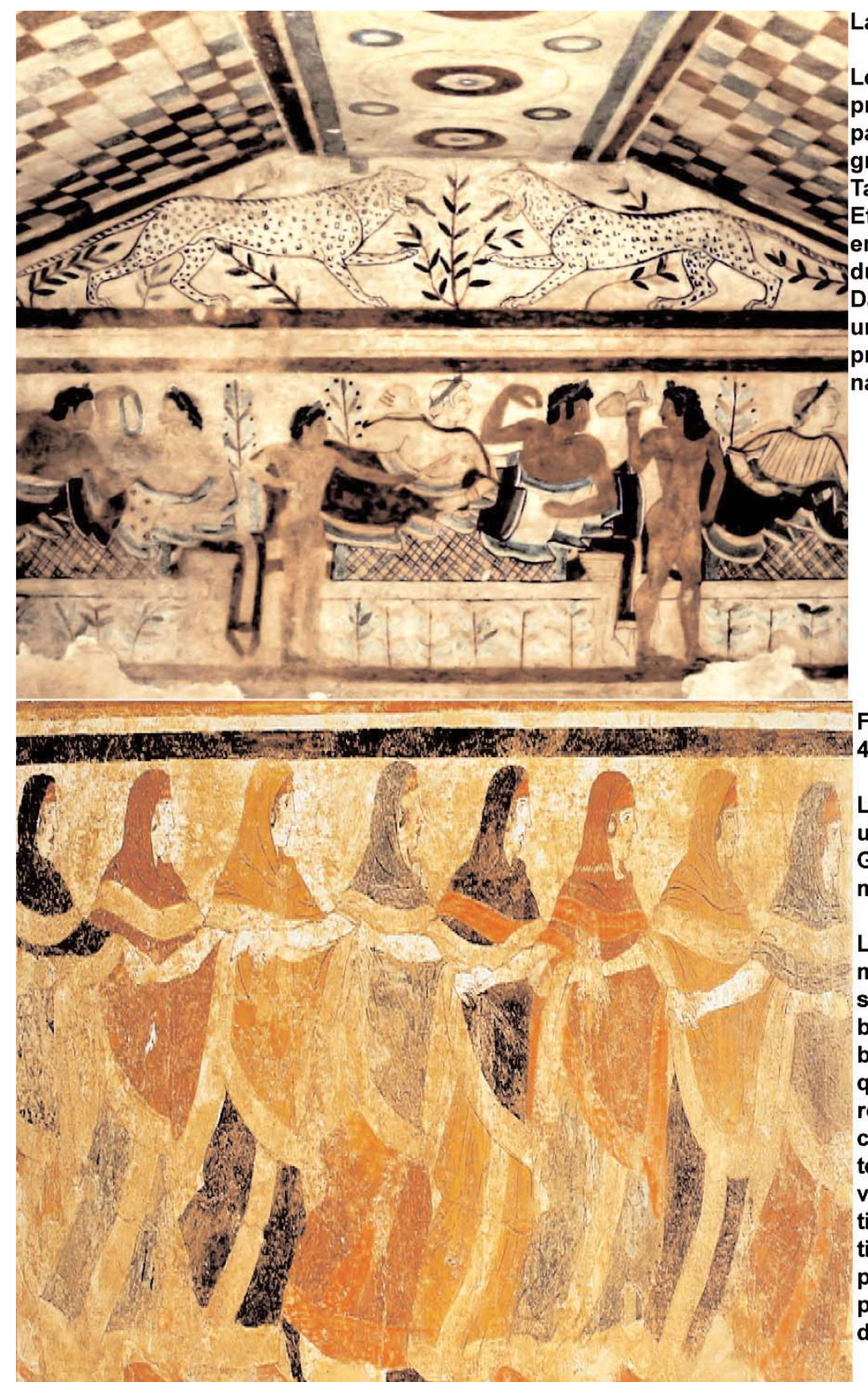
Fresque de Çatal- hüyük - Anatolie

L'agglomération de Çatal Höyük située dans la plaine de Konya, en Anatolie centrale (Turquie), sur les bords de la rivière Çarsamba, est l'un des plus grands sites du Néolithique du Proche-Orient. Il fut fondé vers 7000 avant J.-C. et devint un centre important seulement entre -6500 et -5700. À son apogée, l'agglomération couvrait 13 hectares. Elle était prospère et devait compter un millier de familles, soit une population d'à peu près 5 000 personnes, ce qui était considérable à l'époque. La ville avait une organisation et une culture élaborée, entretenant un commerce de longues distances et un artisanat de qualité. Elle contenait des sanctuaires avec des peintures murales, des figurines et des sépultures, avec une vie religieuse complexe. Les traces du culte de la déesse mère Anatolienne appelée aussi grosse déesse de la fertilité, apparaissent dans les sites de Çatal- hüyük, Hacilar dont les résultats des fouilles ont été conservés au Musée d'Ankara. C'est à Hacilar qu'ont été trouvés les premières maisons sur fondation de pierre. Les Hattis adoraient la grosse déesse de la fertilité (Wurushemu) ainsi que le dieu-taureau de la nature (Taru).



Comme les Dravidiens (civilisations de l'Hindus), adorateurs des vautours, des lions et des serpents, ils vénéraient ces animaux totémiques comme compagnons de la grande déesse. Celle-ci devint alors la divinité de la vie (fertilité) et de la mort (bêtes sauvages). Les peintures murales suggèrent un culte de la fertilité, avec les déesses souvent enceintes ou parturientes (femme accouchant), accompagnées de léopards et de taureaux symbolisant les dieux. Les reliefs pouvaient aussi représenter des seins de femmes.





La fresque des léopards - civilisation étrusque

Les Étrusques ont fait s'épanouir, au premier millénaire avant notre ère, la première civilisation qu'ait connue l'Italie. Longtemps, il a été de bon ton de parler d'un mystère étrusque. Aujourd'hui, le voile est levé, notamment grâce à l'étude des tombes qui parsèment par dizaines les nécropoles de Tarquinia et de Cerveteri. Là, sous des tumuli impressionnants, les Etrusques ont organisé leur vie dans l'au-delà en la fixant à même le rocher, en des scènes d'une vitalité et d'un éclat incomparables. Datées du début du Ve siècle av. J.-C., les peintures de la tombe des Léopards sont réputées. Dans une scène de banquet, les participants sont suivis de musiciens, en un cortège léger et coloré. Un joueur d'aulos, la double flûte grecque, précède un porteur de barbyton, sorte de cithare dont la caisse de résonance est creusée dans une carapace de tortue.

Fresque des Femmes Peucètes dansant sur la tombe de Ruvo di Puglia , 450-400

La condition féminine dans la civilisation étrusque représentait une particularité par rapport à ce qu'elle était dans le monde méditerranéen. Chez les Grecs et les Romains par exemple, les femmes occupaient une position marginale et de second plan par rapport aux hommes.

La femme étrusque a une grande importance tant au niveau politique qu'administratif et vit pleinement une vie de famille au sein de la société civile où son rôle est prépondérant. Parée de tous ses bijoux, la femme participe aux banquets et assiste aux jeux étrusques ; elle pouvait aussi posséder des biens en son nom propre. Des écrits historiques rapportent des faits impliquant des femmes comme Tanaquil, Vélia Spurinna et d'autres qui ont des rôles protagonistes. Des pièces archéologiques trouvées dans les tombes, comme des fresques, sarcophages, urnes et trousseaux funéraires, témoignent de l'importance de la femme dans la société. Les objets retrouvés dans les tombes féminines montrent aussi que l'épouse étrusque pratiquait aussi le travail manuel comme le filage et tissage. La femme participe à l'intense activité de la société. Elle " sort " souvent " sans rougir, pour être exposée au regard des hommes ", participe aux cérémonies publiques, aux danses, concerts, jeux ; elle préside même parfois à partir d'une estrade appropriée.



Fresque étrusque de la tombe des Taureaux de la nécropole de Monterozzi - Tarquinia

Tombe murale étrusque montrant l'embuscade de Troïlos par Achille. La fresque montre un guerrier à pied et un guerrier monté étrusques. La scène représentée fait référence à l'histoire du héros grec Achille dans le contexte de la Guerre de Troie guettant Troïlus, fils de Priam. Cette scène est souvent représentée sur les vases grecs et peut avoir influencé le réalisateur de la fresque. Achille se cache derrière une fontaine et tend une embuscade au jeune Troïlus arrivant à cheval. Le décor fait une grande place à la nature: au centre, se dresse un palmier stylisé, des campanules sont disséminées dans la totalité de l'image et des fleurs de Grenade composent la bordure supérieure. On a une sorte de dimension rituelle dans le sacrifice de ce jeune homme, et la lecture du mythe a donc une inflexion très forte sur le funéraire et la dimension sacrificielle. La Tombe des Taureaux est la seule tombe archaïque qui possède une scène mythologique grecque certaine dans le cadre de la peinture à Tarquinia



Fresque de tombe de Guerriers Samnites - IV siècle av J.C. - Paestum - Italie

Paestum est le nom d'un site archéologique situé en Italie du Sud, sur la commune de Capaccio-Paestum, en Campanie, qui s'appelait autrefois Poseidonia, du nom d'une cité de la Grande-Grèce. La zone de Paestum est fréquentée dès la Préhistoire. Près du temple d'Athéna, un site néolithique rapportable à la culture de Serra d'Alto et une nécropole chalcolithique de la culture de Laterza ont été mis au jour et fouillés à la fin des années 1950 et 19601. La nécropole éponyme de la culture de Gaudo a été découverte durant la Seconde Guerre mondiale à moins de deux kilomètres du site antique. Ce site reste à ce jour le plus important cimetière de cette culture à la fois par le nombre de tombes exhumées et l'abondance du mobilier qu'elles contenaient. Le site est inscrit depuis 1998 sur la liste du Patrimoine mondial de l'humanité établie par l'Unesco. Paestum aujourd'hui un important centre archéologique, comptant trois temples grecs doriques et un musée. La date de création de la cité antique n'est pas connue avec exactitude. Historiographie s'accordent à dire que la cité grecque fut édifiée à la fin du VIIe siècle avant J-C. par des grecs de Sybaris (Cité de la Grande Grèce, colonie grecque du sud de l'Italie région de Calabre). La date de création de la cité antique n'est pas connue avec exactitude. L'historiographie s'accorde à dire que la cité grecque fut édifiée à la fin du VIIe siècle av. J.-C. par des grecs de Sybaris (actuelle Calabre). Strabon, historien grec du Ier siècle av. J.-C., évoque un village-forteresse au bord de la mer qu'il appelle " Poseidonia ". Aux VIe siècle av. J.-C. et Ve siècle av. J.-C., la cité est au sommet de sa gloire. Vers la fin du Ve siècle av. J.-C. (420-410), Poseidonia devient lucanienne : les conditions de ce changement ne sont pas connues, peut-être une révolte des Lucaniens travaillant dans la cité. La cité est rebaptisée " Paiston ". En -273, les Romains fondent une colonie de droit romain. La cité reçoit alors le nom de " Paestum ". Pendant la deuxième guerre punique et l`invasion de l`Italie par Hannibal la cité reste fidèle à Rome. En revanche, elle profite des privilèges certains comme son propre monnayage. La ville resta toujours sous la domination romaine mais commence à entrer dans une période de déclin entre le IVe siècle et le VIIe siècle, probablement à cause de changements dans l'hydrologie côtière et du manque de drainage qui conduisirent à la transformation du port en marécage, contemporaine de l'arrivée de la malaria en Europe. Puis, durant le Moyen Âge, par suite des destructions causées par les Sarrasins au IXe siècle et par les Normands au XIe siècle, le site fut abandonné, et les habitants, chassés, fondèrent un peu plus loin Capaccio.





Fresque de Taurokathapsia - Cnossos - 1500 av. J.-C. - Musée Archéologique d'Héraklion

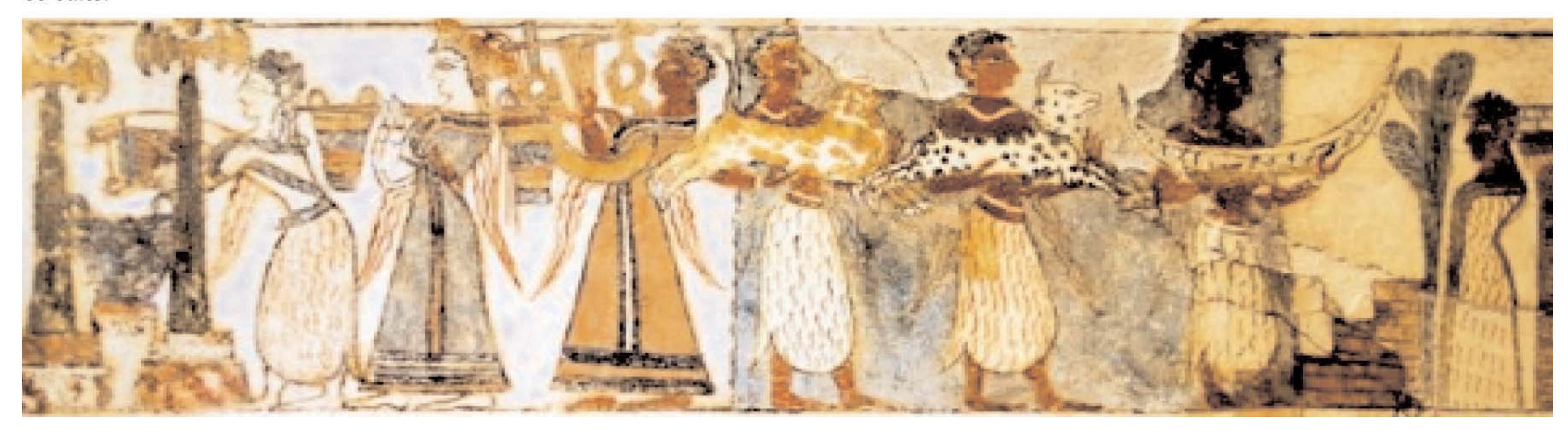
Le saut au-dessus du taureau également nommé Voltige avec taureau est un motif de l'art figuratif de l'âge du bronze moyen, et en particulier de la civil isation minoenne. Ce motif est également présent chez les Hittites en Anatolie, au Levant et dans la civilisation de la vallée de l'Indus. La présence de ces motifs est généralement expliquée comme la représentation d'un rituel en rapport avec l'adoration du taureau. Ce rituel consiste en une voltige acro batique par-dessus le taureau ; quand l'acrobate saisit les cornes du taureau celui-ci donne un coup violent vers le haut ce qui impulse au sauteur la vitesse nécessaire pour exécuter son saut périlleux ou autre tour acrobatique. Ces tauromachies sans mise à mort (à distinguer des sacrifices sanglants qui se pratiquaient sur les autels) avaient leur place au sein des célébrations religieuses et mettaient en jeu des acrobates comme celui que l'on voit ici

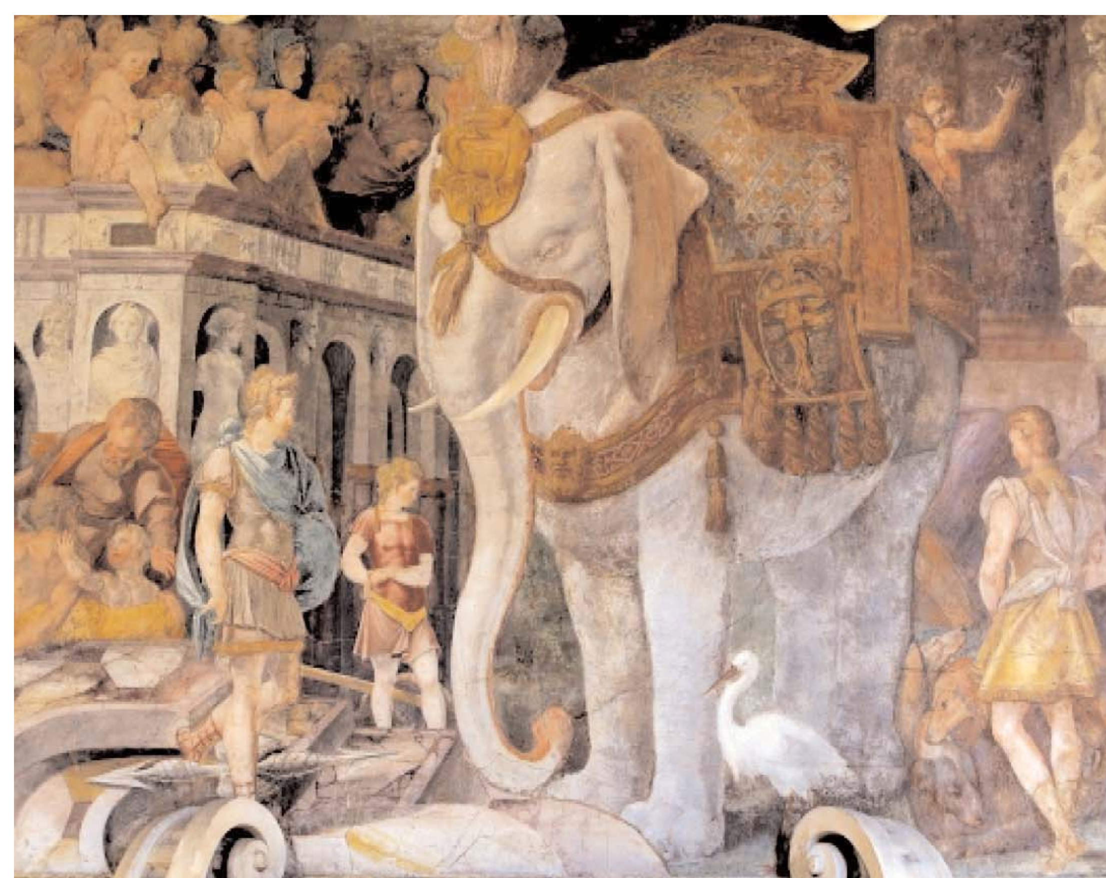
Le taureau a occupé une place centrale dans la religion de la civilisation minoenne pendant l'Âge du bronze en Crète. Comme souvent dans les civili sations autour de la Mer Méditerranée, le taureau a été en mythologie grecque un sujet de vénération. La représentation du taureau au palais de Cnossos est très répandue comme décoration. Les jeux de taureau avaient sans doute un caractère sacré. Ces jeux faisaient partie la fête du printemps. Dans les jeux de taureaux minoens, l'animal n'était pas abattu. Des jeunes gens saisissaient l'animal par les cornes et effectuaient toute une variété de sauts périlleux au-dessus du dos de l'animal. L'origine de ce sport remonterait aux efforts pour capturer le taureau dans les montagnes de Crète, ceux qui prenaient part à ces jeux n'étaient pas armées. Il semble qu'il y ait eu des participants venus de Grèce continentale, ce qui donna peut-être naissance à la légende selon laquelle sept jeunes hommes et sept jeunes femmes étaient expédiés d'Attique pour être livrés au minotaure.



Fresque d'Agia Triada - Grèce

Voici le très célèbre sarcophage d'Agia Triada, trouvé dans une chambre funéraire close et qui date de 1300 avant Jésus-Christ. Sa renommée lui vient de l'intérêt exceptionnel que présentent les scènes religieuses qui y sont peintes sur la fine couche de plâtre dont il est enduit. Car, outre le plaisir esthétique que procure leur beauté, elles nous informent sur les pratiques funéraires de cette époque. Les Achéens sont arrivés, avec leurs croyances et leurs dieux, mais les pratiques minoennes ont subsisté. Il est rare qu'une religion nouvelle supplante complètement une religion ancienne sans qu'il y ait syncrétisme entre des divinités et que des rites soient maintenus ou adaptés. Même la révolution apportée par le christianisme n'a pas du jour au lendemain effacé des pratiques païennes. La naissance de Jésus après le solstice d'hiver, l'adoration des mages au moment des saturnales, la résurrection à l'équinoxe de printemps, le sang de Jésus versé comme une libation, l'autel où il est sacrifié comme l'agneau, tout cela est calqué sur le paganisme romain. Voyons donc ce que nous apprend ce sarcophage sur les pratiques religieuses des Minoens un siècle et demi après leur conquête par les Achéens. Sur la face du sarcophage, on voit un taureau avec des liens attachant les quatre sabots et des courroies le fixant à la table, et derrière lui une femme, une prêtresse, le présente en geste d'offrande. En arrière-plan du taureau, un homme accompagne la cérémonie sur une double flûte. Sur la droite, un arbre sacré se dresse au-dessus d'un autel où une prêtresse dépose des offrandes. Tout cela nous montre comment pouvait se dérouler ce culte.

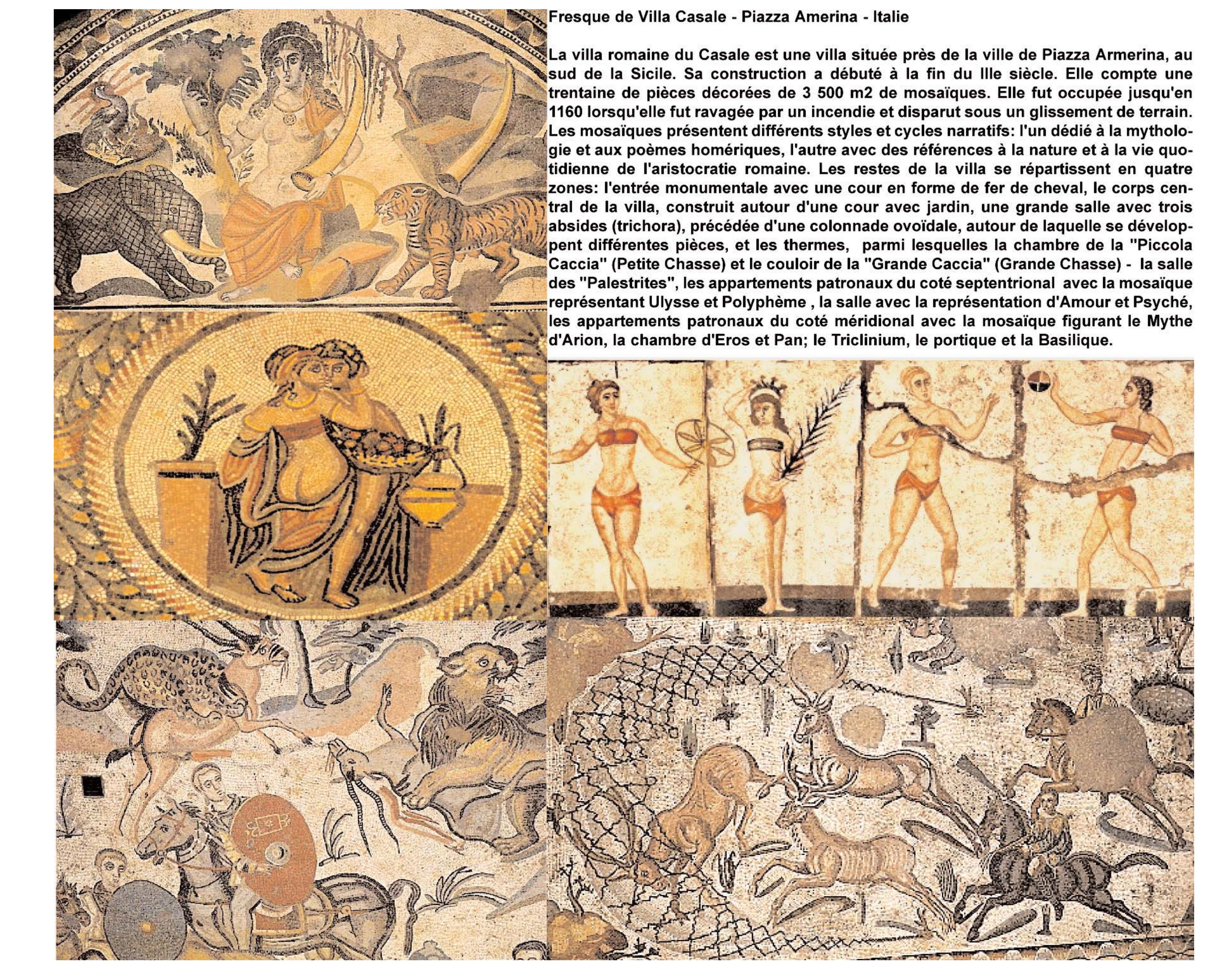




Fresque L'éléphant fleurdelisé - Rosso Fiorentino - galerie François Ier au château de Fontainebleau - 1534-1536 - France

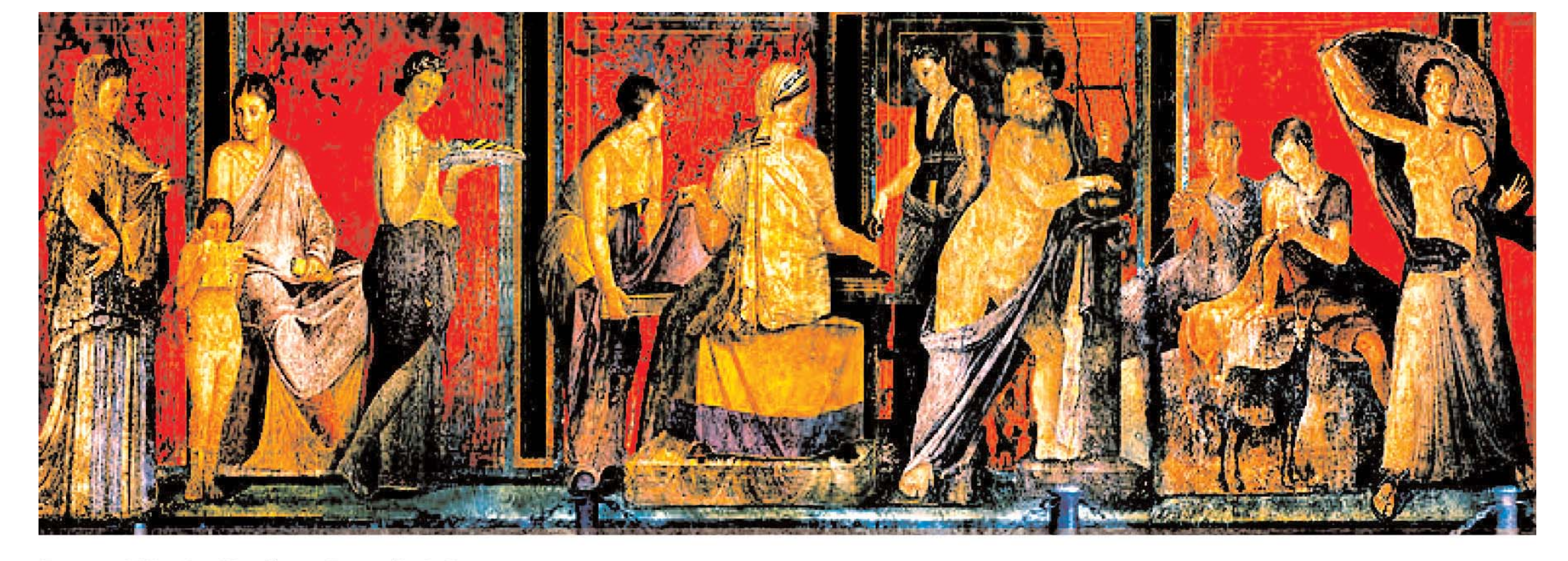
La scène de l'Éléphant royal illustre cette célébration de la royauté. L'éléphant porte une salamandre sur le front, des fleurs de lys et un F sur le caparaçon. Il exprime la force et la sagesse de la royauté. À ses pieds figurent trois dieux de l'Olympe symboles de l'air (Zeus avec la foudre gouvernant les cieux), de la terre (Hadès gardant les enfers avec Cerbère) et de l'eau (Poséïdon avec son triton règne sur les mers). À eux trois ils représentent les trois univers sur lesquels règne le roi. La cigogne symboliserait l'amour filial, celle-ci représentant la mère du roi, Louise de Savoie. À gauche de la fresque, on distingue un personnage en manteau vert et à la barbe rousse. Il pourrait s'agir d'un autoportrait du Rosso, le peintre ayant ainsi signé son tableau.

La galerie François Ier est ornée d'un décor conçu par le peintre florentin Rosso Fiorentino. Les sujets des compositions célèbrent la personne du souverain suivant un programme aujourd'hui difficile à décrypter. La galerie François Ier avait pour fonction de relier les appartements du roi, installés dans le donjon de saint Louis, à la chapelle de la Trinité. Au-dessus de la galerie se trouvait la bibliothèque, riche d'environ 2700 volumes. Cette galerie fut édifiée sous François Ier qui en confia la décoration au peintre italien Giovanni Battista di Jacopo, dit Rosso Fiorentino qui devint premier peintre du roi et dirigea les travaux de décoration de Fontainebleau, donnant la mesure de son imagination capricieuse dans les douze fresques encadrées de stucs de la galerie François-Ier (1534-1540). Influencé par Michel-Ange, porté par un tempérament tourmenté, il est un des maîtres du maniérisme. Formé à Florence, ce peintre et décorateur italien transgressa l'esthétique. Le décor de la galerie constitue une innovation majeure dans l'histoire de l'art : pour la première fois un décor est composé de fresques associées au stuc en haut relief, au-dessus d'un lambris de bois sculpté. À travers un jeu symbolique d'une grande virtuosité, les motifs secondaires tour à tour peints et sculptés interviennent comme des gloses subtiles et spirituelles autour des grands panneaux. Rien de tel n'avait encore été réalisé nulle part ; l'équipe italienne a su inventer un décor adapté au goût français. Le répertoire décoratif à base de guirlandes, de " putti ", de chutes de fruits, est une synthèse étourdissante de tout ce qu'on pouvait connaître. Ce système décoratif est décliné des deux côtés de la galerie sur sept travées. Le type d'ornements utilisé est popularisé dès sa création par des estampes et diffusé dans toute l'Europe. Sous François Ier, la lumière pénétrait par les deux longs côtés, mais au XVIIIe siècle, le bâtiment fut doublé côté nord pour créer de nouveaux appartements. Les anciennes fenêtres furent donc occultées.



Fresque de Villa Casale - Piazza Amerina - Italie

La villa romaine du Casale est une villa située près de la ville de Piazza Armerina, au sud de la Sicile. Sa construction a débuté à la fin du IIIe siècle. Elle compte une trentaine de pièces décorées de 3 500 m2 de mosaïques. Elle fut occupée jusqu'en 1160 lorsqu'elle fut ravagée par un incendie et disparut sous un glissement de terrain. Les mosaïques présentent différents styles et cycles narratifs: l'un dédié à la mythologie et aux poèmes homériques, l'autre avec des références à la nature et à la vie quotidienne de l'aristocratie romaine. Les restes de la villa se répartissent en quatre zones: l'entrée monumentale avec une cour en forme de fer de cheval, le corps central de la villa, construit autour d'une cour avec jardin, une grande salle avec trois absides (trichora), précédée d'une colonnade ovoïdale, autour de laquelle se développent différentes pièces, et les thermes, parmi lesquelles la chambre de la "Piccola Caccia" (Petite Chasse) et le couloir de la "Grande Caccia" (Grande Chasse) - la salle des "Palestrites", les appartements patronaux du coté septentrional avec la mosaïque représentant Ulysse et Polyphème , la salle avec la représentation d'Amour et Psyché, les appartements patronaux du coté méridional avec la mosaïque figurant le Mythe d'Arion, la chambre d'Eros et Pan; le Triclinium, le portique et la Basilique.



Fresque Villa des Mystères - Pompéi - Italie

Réalisée vers 70 av. J.-C, cette fresque fait partie d'un ensemble de peintures murales qui ornent les murs d'un petit salon d'une belle maison de Pompéi que l'on a surnommée " La Villa des mystères ". Qui l'a commandée ? Que raconte-t-elle ? Qui sont les personnages représentés ? On ne le sait pas ! Les artistes grecs qui travaillaient chez les riches romains avaient l'habitude d'annoter leurs oeuvres. Ici, ils n'ont laissé aucune inscription. Seule certitude : il y est question de Dionysos, dieu du Vin et de la Vigne, et de sa mère, Sémélé. Pour le reste, deux camps s'affrontent. D'un côté, celui de l'historien Paul Veyne soutient qu'il s'agit du récit des noces de la maîtresse de maison. De l'autre, le professeur de la Sorbonne Gilles Sauron y voit le récit d'une initiation aux mystères dionysiaques, un culte très populaire dans l'Antiquité gréco-romaine.

Toute la décoration est dédiée au dieu grec Dionysos. Chaque année, lors des Dionysies, on le célébrait avec de la musique, des danses et du vin. Et dans les riches demeures, on pratiquait les mystères dionysiaques, une religion secrète faite de rituels initiatiques et de cérémonies orgiastiques. Au programme, sacrifices, transes, vin, sexe et danses, au son des percussions et de la flûte. Pour Gilles Sauron, la " domina " (la maîtresse des lieux) a certainement été l'adepte, voire la prêtresse de l'un de ces groupements religieux voués à la célébration de ce culte dionysiaque. Seule certitude, la décoration de cette maison est si luxueuse qu'elle appartenait à un membre de l'élite coloniale romaine ou de l'oligarchie sénatoriale. Peut-être un proche de l'homme d'Etat romain Sylla.



Fresq ue de l’Enfer - Luca Signorelli - Cathédrale d'Orvieto, chapelle san Brizio - Italie

Avec Luca Signorelli, les diables ne sont mêmes plus des monstres, dans cette fresque de l'Enfer à la Cathédrale d'Orvieto, chapelle san Brizio. Le Diable occupe une grande place dans l'art religieux occidental. Mais de qui parle-t-on ?

Vers 600 avant J.C, se produisit un événement qui bouleversera jusqu'à aujourd'hui la conception du monde d'une manière irrémédiable. C'est là, en Perse (Iran), que le mage Zoroastre (Zarathoustra) fonda la première religion du monde qui opposât à un Dieu unique, un Diable également unique. Le mage incarna le Mal dans un personnage divin : le Diable. Non seulement il opposa le Diable à Dieu mais aussi la damnation au salut. Pour la première fois apparut un dieu spécifique au Mal : Ahriman, le Diable qui livrera une lutte sans merci au Bien, son frère jumeau Ahura Mazda, le Créateur, le dieu unique et seul digne d'adoration. Les sept péchés capitaux, le Bien et le Mal, le salut, la damnation , le bon Dieu, le mauvais esprit sont alors ébauchés dans une philosophie de confrontation. Le dualisme est formel, Zoroastre vient de conceptualiser la démonologie dans le monothéisme. Le Diable vraiment démoniaque d'inspiration iranienne comme "le Prince de ce monde" qui devient le Mal absolu et ennemi de Dieu est l'œuvre du Nouveau Testament.
" Il n'y a pas de réelle distinction iconographique entre Lucifer, Satan et Belzébuth. Ce sont là trois façons différentes dont les sources bibliques désignent le diable, "l'adversaire", "l'accusateur". Lucifer n'est cité qu'une fois dans toute la Bible, par Isaïe, et c'est pourtant de cette seule mention que provient non seulement le nom propre du diable, mais aussi l'histoire de son origine : un ange, "porteur de lumière", d'une très grande beauté, qui s'oppose volontairement à Dieu, est déchu de sa fonction de créature céleste et devient le prince du mal. Cette dénomination influence peu l'iconographie du diable, qui ne donne guère à voir la splendeur de sa beauté originelle. Le nom de Satan est beaucoup plus fréquent : il apparaît une cinquantaine de fois dans l'Ancien Testament et le Nouveau (…) et à la suite des traductions et révisions en grec puis en latin, il devient le nom du diable. Belzébuth (…) est cité dans les Évangiles par Matthieu, Marc et Luc." (Rosa Giorgi, Le Livre du Paradis et de l'Enfer, 2014, page 172). Dieu aura désormais un adversaire : Satan, l'ennemi du Bien. Le monde et l'histoire sont maintenant considérés comme dominés par les forces du Mal. La figure du diable - quel que soit son nom - oscille entre deux pôles bien marqués, une représentation humanoïde, une représentation animale, mais les deux peuvent se mélanger, lui donnant ce caractère de monstre associé à une vision des fins dernières - alors que à partir du Siècle des Lumières, triomphera une vision déchristianisée et désacralisée, celle de la Bête en l'Homme.

Autre vérité déconcertante l'Enfer, tel que nous le connaissons, n'existe pas dans l'Ancien Testament. Le Shéol où vont les morts est "une terre de silence et d'oubli fait d'inconsistance et de vacuité : l'obscurité et la poussière la caractérisent." C'est "le pays sans retour" expression empruntée aux Mésopotamiens. C'est selon le livre de Job, "le rendez-vous de tous les vivants" (Job XXX; 23).



Fresque Triomphe de la Mort - Anonyme - XVe s - Palazzo Abatellis - Palerme - Sicile - Italie

Cette immense fresque en quatre morceaux est étonnamment moderne pour une œuvre du milieu du quinzième siècle. Elle a été détachée du mur d'un palais de Palerme, le palazzo Sclafani. Les atteintes de la peste sont symbolisées par des flèches, l'une des femmes est touchée, et sa compagne, une main posée sur son épaule, la soutient moralement. L'expression des visages est admirable. Ensuite trois femmes sont inquiètes dans ce monde dévasté. L'une d'entre elles regarde son doigt et se demande si elle n'a pas été atteinte par l'horreur de l'épidémie. Deux siècles plus tard La Fontaine écrit :

"Un mal qui répand la terreur,

Mal que le Ciel en sa fureur

Inventa pour punir les crimes de la terre,

La peste, puisqu'il faut l'appeler par son nom,

Capable d'enrichir en un jour l'Achéron…"

Et c'est cette terreur, cet enrichissement de l'Achéron, le fleuve des enfers, ainsi que les crimes commis, que ce peintre de génie que l'on ne connaît que par cette œuvre, le Maître du Triomphe de la Mort, a su si fortement rendre dans cette fresque. De l'autre côté, des hommes morts gisent au sol, des flèches enfoncées dans leur chair. Sur cette image, c'est en bas à gauche le pape et sur la droite l'antipape, tous deux réunis dans une même mort, de façon très symbolique. Sur la grande fresque, en bas à gauche, on a été frappé par ce vieillard en rouge, à la longue barbe blanche, qui s'appuie sur deux cannes. Encore en vie, mais vieux et invalide, il se tourne vers la Mort avec un regard d'imploration. Ainsi donc, tu acceptes de m'épargner. Et c'est encore La Fontaine qui écrit :

"Plutôt souffrir que mourir,

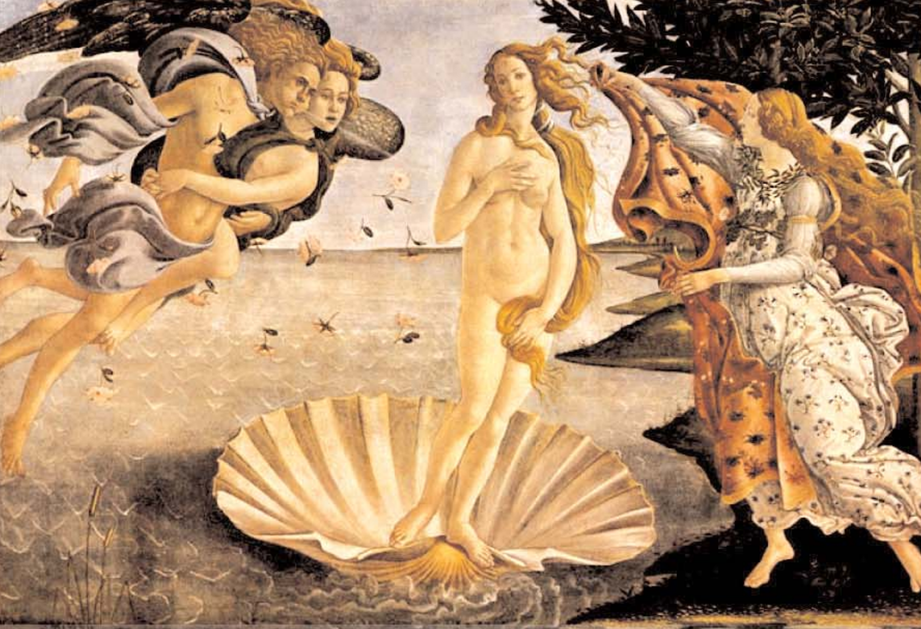
C'est la devise des hommes".

Là-haut, dans le coin en haut à gauche, une fontaine. Encore un symbole. C'est l'eau de la Vie, devant elle les gens sont vivants et il y en a même un qui joue de la musique, le cheval va passer devant elle et la Mort tourne la tête de l'autre côté, continuant à jeter ses flèches.



Fresque Sermon aux oiseaux - Benozzo Gozzoli - Montefalco - Italie - 1450

Vers 1450, les moines franciscains de la ville passent commande pour leur église d'un cycle de fresques représentant la vie de Saint François à un tout jeune peintre, Benozzo Gozzoli. L'une de ces scènes attire plus particulièrement l'attention aussi bien par son sujet, éminemment franciscain, que par la composition que lui donne Gozzoli. Située à droite, au milieu, l'inscription peinte sous la fresque en précise l'épisode: Quando Beatus Franciscus pr(a)edicavit avibus apud meuaneum demu(m) benedixit Mo(n)tem Falone(m) et p(o)pulu(m), c'est-à-dire " Quand Saint François prêcha aux oiseaux et ainsi bénit Montefalco et ses habitants ". Deux moments s'inscrivent donc dans un même décor : à gauche Saint François suivi d'un compagnon prêche devant une assemblée d'oiseaux ; au centre de la fresque les deux hommes apparaissent une seconde fois devant quatre hommes agenouillés qui occupent toute la moitié droite de la scène. Les deux premiers portent la bure des Franciscains ; l'un, coiffé d'un bonnet avec l'inscription M. Marcus, tient dans ses mains une mitre d'évêque: on l'identifie comme Maître Marcus qui vers la fin du XIV° siècle était l'évêque de Sarsina et ensuite de Marsico Nuovo ; derrière lui, le Frère Jacopo représente l'ensemble des Franciscains qui commandèrent les fresques. Les autres personnages, des laïcs, sont probablement des membres de la famille Calvi qui au XV° siècle ont été de généraux donateurs pour l'église de Saint François à Montefalco. Les deux attitudes de François sont différentes : devant les oiseaux, légèrement incliné, il pointe le doigt vers le ciel pour indiquer qu'il parle de Dieu ; alors qu'il fait le signe de la bénédiction devant les hommes. Mais ce qui est le plus frappant dans cette fresque est l'inscription de la scène dans son paysage. Au-devant de la puissante chaîne de montagnes qui ferme l'horizon au-dessous d'un ciel zébré de nuages, plusieurs éléments le composent : à gauche, derrière les oiseaux se déploie une campagne typiquement ombrienne, tandis qu'à droite apparaît la ville de Montefalco avec ses remparts, ses armes et ses maisons hérissées de tours comme c'était la mode à l'époque. Ainsi Gozzoli étend la bénédiction de quelques notables ici représentés à l'ensemble des habitants de la ville, voire à la région toute entière. Toutefois ce qui reste le plus novateur est la description quasiment géographique de la nature autour et à l'arrière de François prêchant aux oiseaux. Rappelons que de Montefalco la vue embrasse toute la région, avec ses champs, ses collines et ses villes. C'est bien cela que Gozzoli peint dans cette fresque tel qu'il le voit alors. Le puissant Mont Subasio élève ses pentes raides, piquetées de quelques arbres. En plan moyen on distingue une autre ville : il s'agit de Bevagna près laquelle on dit que le prêche aux oiseaux eut lieu. Entre la montagne et les collines de premier plan s'étend la campagne telle qu'elle subsistait encore dans les années 50 du dernier siècle. Une campagne densément cultivée suivant la méthode de la coltura promiscua où des rangées d'ormes (dont le feuillage apportait un appoint pour nourrir les animaux en hiver) soutenaient des vignes entre lesquelles on cultivait des céréales et des légumes. Et sur les pentes adoucies des collines poussent des oliviers. Le même souci du détail se retrouve dans la peinture des oiseaux si attentifs aux paroles de François. Treize espèces voisinent ici, incluant une huppe, un cygne, une grive, une pie, un faisan et une mouette. Ce rassemblement exceptionnel et hors nature soulignent la sainteté de la conversation.





Fresque La naissance de Vénus - Botticelli - Florence - Italie - 1478

La fresque symbolise la venue sur Terre de Vénus. Fille de la mer, elle est poussée vers le rivage par deux vents marins. Figure rêveuse et nostalgique, elle illustre bien l'appropriation de l'art antique par l'esprit chrétien. Elle a la chasteté d'une apparition chrétienne mais a perdu sa volupté, son érotisme originel. La force de Botticelli s'impose ici par la poésie, la mélodie de son tableau. A gauche de Vénus classiquement parée de ses attributs (la conque et les roses), on voit deux Vents (Zéphyr et sa compagne, la brise Aura) pousser par leur souffle la déesse vers le rivage. Ainsi sa chevelure est-elle mise en mouvement, ainsi que les vêtements du second personnage féminin sur la droite, cette jeune fille qui porte une branche de roses en guise de ceinture et qui serait l'une des Heures (une déesse des saisons, probablement le Printemps).

Fresque Le Printemps - Botticelli - Italie

Le Printemps (ou Primavera, ci-dessous) de Botticelli, du moins est-ce le nom que Vasari le premier lui donna, n'est pas une simple représentation de la saison des fleurs, mais une allégorie du mariage nous interrogeant sur ce qui, tour à tour, le menace et le rend possible. Car si l'amour et l'inclination amoureuse naissent au hasard et ignorent la constance, le mariage, lui, est une promesse qui engage la vie entière des amants. C'est là du moins l'énigme que proposa Botticelli à son commanditaire, Lorenzo di Pierfrancesco, à l'occasion de son mariage : si tu désires prendre le nom d'époux, tu devras transformer ce qu'il y a de plus spontané en toi, en une décision libre. Mais cette décision, tu devras la prendre en même temps que tu aimes spontanément. le Printemps constitue le pendant de la Naissance de Vénus. Cette œuvre, dont l'allégorie reste encore discutée, constitue un sommet de l'inspiration humaniste qui animait la cour de Laurent de Médicis. Du dédale philosophique où, à la Renaissance, se mêlent mystères et mythes païens et chrétiens - et que les écrits ne nous retracent que très partiellement - naît une théologie poétique qui imprègne les œuvres majeures de cette époque. C'est ainsi que sont disposées côte à côte les figures monumentales de Mercure, des trois Grâces, de Vénus et de l'Amour aveugle et enfin de celle du groupe associant Zéphir, une nymphe et Flore. Au centre, Vénus, austère et mélancolique, incarne la concorde et l'harmonie. Mais son fils, Amour, apparaît sous une nature moins douce. Visées par la flèche enflammée de l'Amour, les trois Grâces forment un groupe complexe subtilement relié à Mercure qui, de son caducée, dissipe les "nuages de l'esprit", selon Boccace. Guide des Grâces, mais aussi des âmes, Mercure - vêtu d'une étoffe ornée de flammes renversées évoquant peut-être l'amour divin - conduit celles-ci vers l'au-delà. Toutefois sa pose déhanchée inciterait plutôt à voir en lui le dieu "ingénieux" des humanistes, celui de l'érudition, celui qui, de sa baguette, révèle la connaissance hermétique. Tournant le dos au monde, les yeux levés vers le ciel, Mercure, suivi du regard par la Grâce de la Chasteté, mène les esprits vers l'amour divin..





Fresque La loggia d'Amour et de Psyché - le banquet - Villa Farnesina - Raphaël - Rome - Italie

Construite en 1511, la Villa Farnesina est un édifice situé le long du Tibre dans le Trastevere, représentatif des bâtiments de la Renaissance du début XVIe siècle. Conçu par Baldassare Peruzzi, prototype de la villa romaine de la banlieue de la ville, sa réalisation eu une importante résonance, grâce aux importantes fresques qui l'embellirent, sous le travail des plus grands artistes de l'époque : Peruzzi, Sebastiano del Piombo, Raphaël et son école et Sodoma. Le cycle de fresques qui dépeint l'histoire de Cupidon et de Psyché, est l'œuvre de Raphaël et de ses élèves (Raffaellino del Colle, Giovan Francesco Penni, Giulio Romano), vers 1517 sont à nouveau visibles après une longue restauration. Dans la loggia une série de peintures de l'histoire de Psyché : l'iconographie présente des scènes qui sont inspirées par les Métamorphoses d' Apulée. Mais le peintre a utilisé sa propre grammaire pictural pour s'adapter à ce grand espace, ainsi le plafond montre une (fausse) tapisserie avec les divinités de l'Olympe. On y voit notamment Cupidon devant Jupiter qui le pied sur un globe terrestre où l'on reconnait l'Italie. La représentation est une sorte de montage entre la mythologie grecque et la géographie moderne. Dans le bas à droite l'on voit un groupe de savants : dessinant avec un compas un géomètre, derrière un géographe (Ptolémée) qui tient un globe, et encore plus loin un astronome (Zoroastre). Sous le bérêt regardant vers l'extérieur du tableau Raphaël a peint un autoportrait.



Triomphe de Venise - Véronèse - Palais des Doges - Venise

Suite à un autre incendie tragique qui mit gravement en péril le Palais des Doges, la nuit du 20 décembre 1577 et provoqua la destruction des salles du " Maggior Consiglio " (Grand Conseil). À nouveau la Seigneurie réagit immédiatement et, dès les mois de janvier de l'année suivante on commença les travaux de réparation et décoration. Pour cette nouvelle entreprise décorative Paolo Véronèse est chargé d'exécuter le " teler " ovale représentant " Le Triomphe de Venise " et destiné à être placé au-dessus du trône du doge. Son architecture peinte grandiose, avec des corniches et des terrasses soutenues par d'impressionnantes colonnes torses, donne l'impression de prolonger les structures externes à l'intérieur même du tableau. Venise y trône sur un nuage. Elle est entourée par des nombreuses divinités qui symbolisent son pouvoir économique et politique et sont représentées comme une cour opulente avec de très belles dames nues et de très élégants seigneurs. Plus bas, sur le balcon, on voit des prélats et de nombreuses dames vénitiennes élégamment vêtues. Enfin, dans la partie inférieure, on trouve le peuple et les guerriers en selle sur de robustes montures. Véronèse a toujours porté au plus haut point son goût pour la technique en peinture. Ses recherches sur le chromatisme tonal qui juxtaposent les couleurs plutôt qu'il ne les synthétise, sont aujourd'hui considérés comme la caractéristique majeure de son œuvre. Son travail sur la couleur est le résultat d'une pratique intuitive des couleurs complémentaires qui sera théorisé trois siècles plus tard.



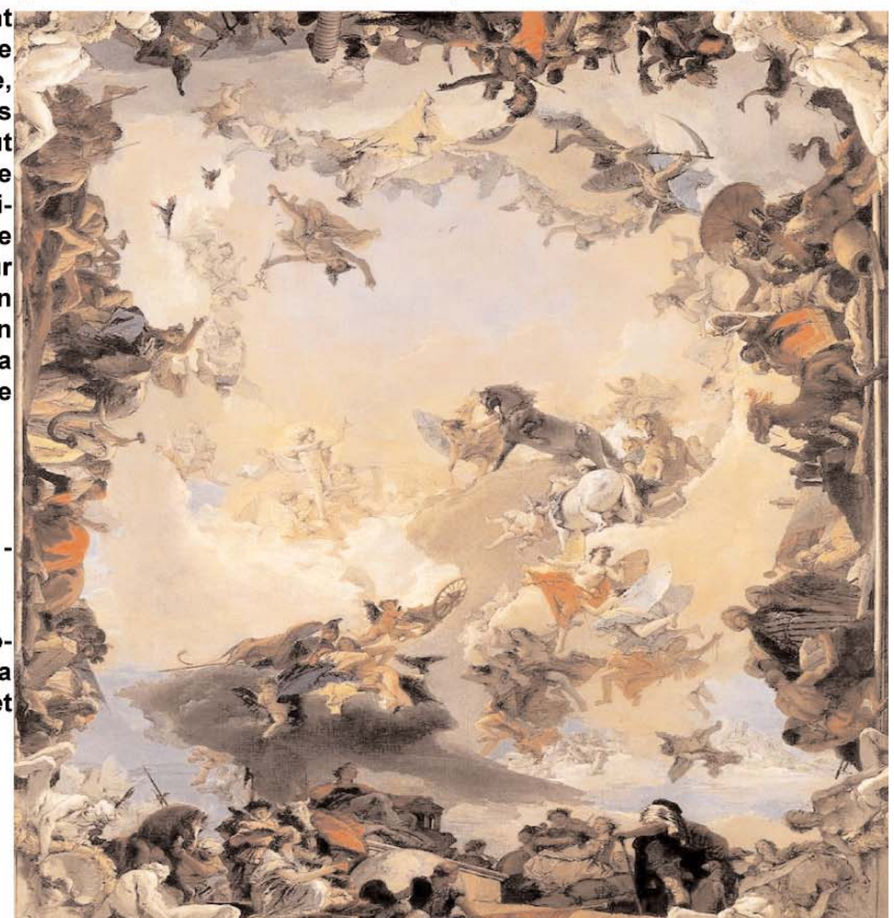
à droite
Fresque Salon de l'Olympe - Véronèse - Villa Barbaro - Venise

La villa des frères Marcantonio et Daniele Barbaro offre, vers 1555-62, le cas exceptionnel réussi de la rencontre et collaboration entre des commanditaires vénitiens humanistes pétris de culture classique, un architecte, Andrea Palladio, qui a formulé la plus belle expression de l'architecture des villas aristocratiques, centres d'exploitation agricole et lieux de villégiature, et un peintre, Paolo Caliari dit Véronèse, qui a mis son art au service de la gloire de ces mécènes, en un accord exceptionnel avec cette architecture et avec un goût coloristique tout aussi raffiné, considéré alors comme la marque propre de la peinture vénitienne. Ces décors constituent un sommet de l'art de la Renaissance vénitienne et ont marqué l'histoire des arts. Classée au patrimoine mondial par l'Unesco, la villa mérite que l'on en analyse les procédés d'illusion, la mise en scène concertée d'une famille, le dialogue avec les modèles et figures antiques, les échos entre les arts, la vie et la culture.



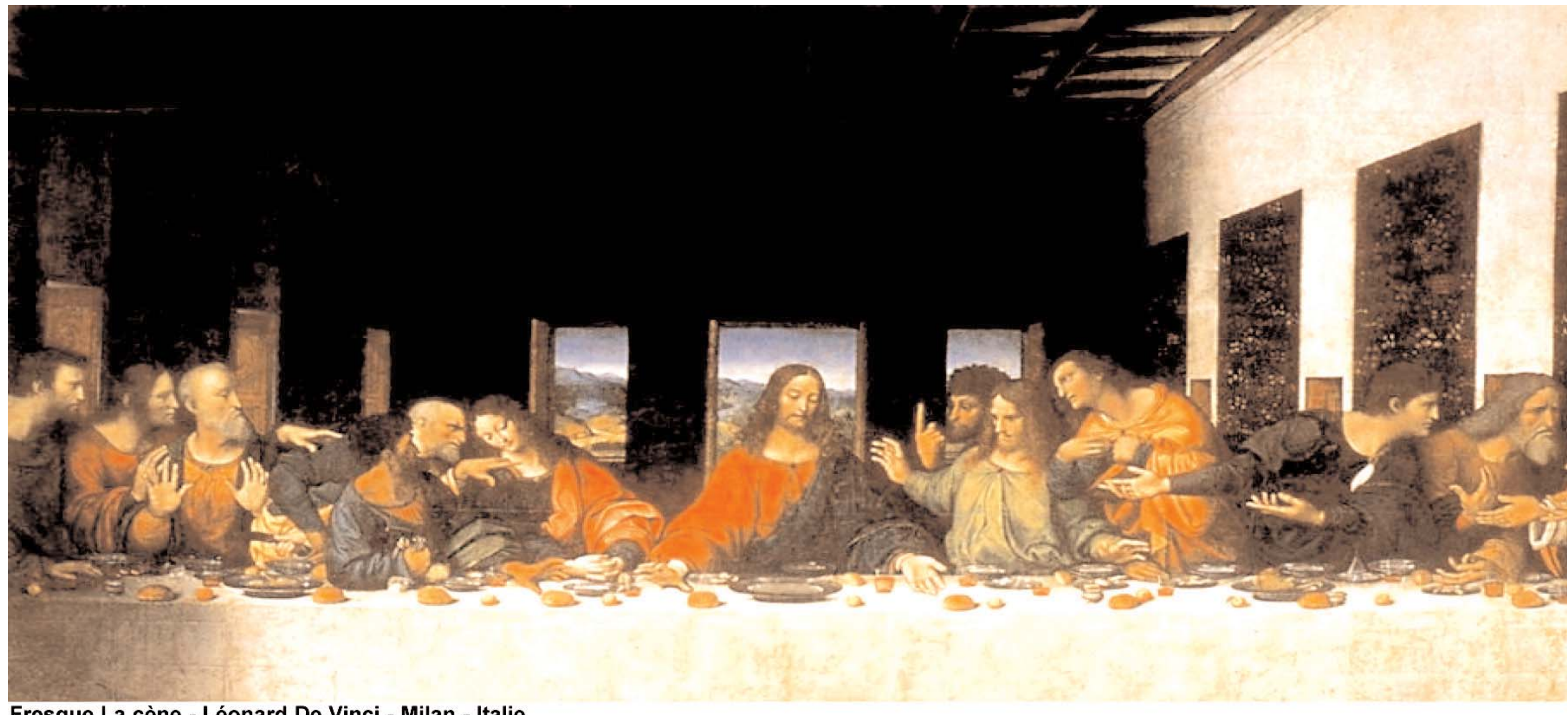
Fresque Sacrifice d'Iphigénie - Giambattista Tiepolo - Villa Valmarana - Vicenza - Italie

Iphigénie était la fille d'Agamemnon et de Clytemnestre, suivant la tradition la plus commune. Iphianassa est un autre nom d'Iphigénie. Toutefois il existe une autre légende qui raconte qu'elle est la fille de Thésée et d'Hélène; cette dernière la confia à sa sœur, Clytemnestre, pour paraître toujours vierge lors de son mariage. Sur le conseil du devin Calchas, Iphigénie devait être sacrifiée à la déesse Artémis, pour que les vents puissent pousser la flotte grecque d'Aulis vers Troie. Sur les conseils d'Ulysse, son père, Agamemnon, la fit venir sous le faux prétexte de la marier à d'Achille. Iphigénie supplie son père de la laisser vivre. Dès l'antiquité, le sacrifice d'Iphigénie a été ressenti comme scandaleux. Si Eschyle dans Agamemnon a choisi une description violente de la scène, d'autres auteurs comme Euripide dans Iphigénie en Aulide, ont voulu en atténuer l'horreur, en faisant d'Iphigénie la victime consentante pour sauver l'honneur de sa patrie et en faisant intervenir Artémis pour la sauver. Mais Agamemnon resta insensible aux supplications de sa fille. Elle allait périr sous le couteau du sacrificateur, quand Artémis, décida de lui substituer une biche, l'enleva dans une nuée, et la transporta à Tauride. Iphigénie devint la grande prêtresse d'Artémis, spécialement chargée d'immoler les étrangers à la déesse. Un jour débarqua sur la côte de Tauride (actuelle Crimée) son frère Oreste accompagné de son cousin, Pylade, venu chercher la statue de la déesse afin que cesse la persécution des Euménides. Fait prisonnier, il fut conduit au temple où Iphigénie officiait et il fut reconnu par sa sœur. La prêtresse, pour sauver Oreste, fit annuler le sacrifice prétextant qu'un étranger matricide ne pouvait être sacrifié sans avoir été purifié. Elle demanda au roi Thoas de purifier le temple avec une torche après s'être couvert la tête d'un morceau de tissu. Puis, emportant la statue d'Artémis pour aller la laver à la mer, elle prit la fuite avec son frère et Pylade, et aborda en Grèce avec des vents favorables. On dit qu'Iphigénie mourut à Mégare; mais on prétend aussi qu'Artémis avait rendu la jeune fille immortelle, l'assimilant à la déesse Hécate la jeune. En fait, il semble surtout qu'Iphigénie ait été à l'origine l'une des représentations d'Artémis.



Fresque Allégorie des planètes et des continents - Giovanni Battista Tiepolo - 1752 - Italie

L'Allégorie des planètes et des continents montre Apollon, dans sa course quotidienne, avec les dieux symbolisant les planètes, les figures allégoriques sur la corniche sont représenté les quatre continents, l'Europe, l'Afrique, l'Asie et l'Amérique.

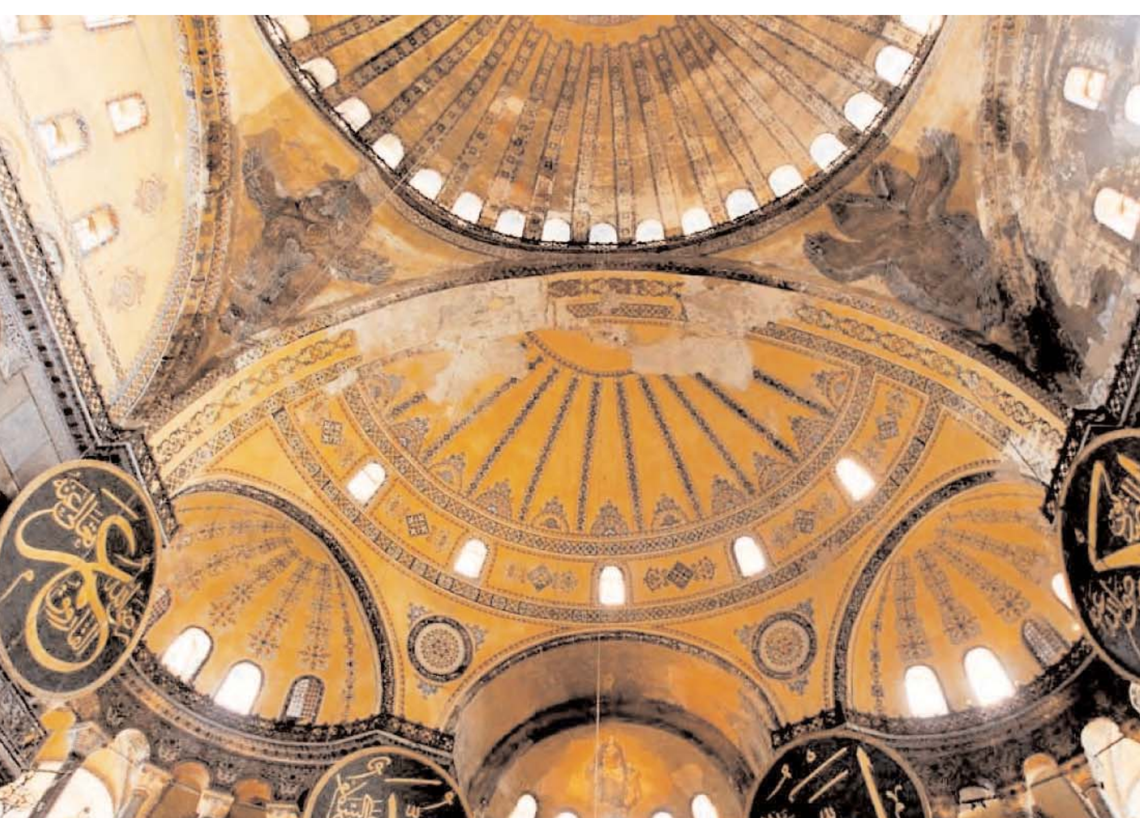


Fresque La cène - Léonard De Vinci - Milan - Italie

La Cène (Le dernier repas) est une peinture murale de la fin du 15e siècle par Léonard de Vinci, exposée dans le réfectoire du couvent de Santa Maria della Grazie à Milan. La Cène, signifiant repas du soir, est le nom donné par les chrétiens au dernier repas de Jésus-Christ pris avec les Douze Apôtres le soir du Jeudi saint avant la Pâque juive, avant son arrestation, la veille de sa crucifixion et trois jours avant sa résurrection telle que racontée dans l'Évangile de Jean. Leonardo dépeint la consternation des 12 disciples au moment où Jésus leur annonce que l'un d'eux va le trahir. Les bras ouverts de Jésus forment avec son visage un triangle dont la base est un peu décalée dans l'espace, vers l'arrière. Lui, divin et hiératique, les yeux clos, exprime une infinie majesté spirituelle. Calme, serein, connaissant son futur et le peu d'avenir qui lui reste, il est quasi immobile, statique. Quelle opposition avec les Apôtres : par regroupement de trois, quatre groupes s'interpellent, discutant âprement. Le tumulte et l'agitation sont bien rendus. Un mouvement de recul trahi Judas, le quatrième à partir de notre gauche, qui se sent découvert. Une grimace lui déforme la bouche. La table, obstacle à la lecture de la peinture, est un peu avancée par rapport aux personnages, augmentant la profondeur. Les tréteaux qui la portent sont visibles, la nourriture occupant tout l'espace supérieur. Une nappe paraît exister. Sur les côtés du rectangle des ouvertures aveugles comme les caissons du plafond, accentuent la perspective. Le point de fuite se situe juste au-dessus et en arrière de la tête du christ. La perspective est parfaitement observée. L'effet de profondeur se développe en avançant vers l'arrière-plan du tableau : les ouvertures des murs, le plafond à caissons, l'aspect hiératique du christ opposé à l'agitation des disciples, le cadrage en rectangle se développant dans l'espace, orienté de l'arrière vers l'avant, tout cela bouscule la vision du spectateur en introduisant une notion d'écoulement du temps, de durée, peu commune dans la peinture de la Renaissance. Les mesures de La Cène sont de 15 pieds par 29 pieds. Le thème en est un traditionnel de réfectoires, bien que la pièce pour laquelle elle est prévue n'en est pas un à l'heure où Léonard peint sa fresque. Le bâtiment de l'église principale n'est achevé qu'en 1498, et rénové un peu plus tard. Le tableau est commandé par Sforza, l'un des mécènes les plus importants de de Vinci, qui souhaite en faire la pièce maîtresse du mausolée.



Cette fresque monumentale (14m par 3m) d'Ambrogio Lorenzetti n'est en fait qu'une partie d'une fresque majeure commandée par la Commune de Sienne pour orner les murs de la salle du conseil. La commande, exécutée entre 1337 et 1339, consiste en une fresque illustrant un message politique et moral, de même que les lois de Sienne. Peinte en deux parties sur deux murs opposés de la salle, la fresque se compose de l'Allégorie du Bon gouvernement et de l'Allégorie du mauvais gouvernement et se veut un rappel aux magistrats de leur rôle et une exhortation de leur sens civique. Cette œuvre constitue une excellente illustration des tensions politiques, économiques, sociales et artistiques présentes dans la société européenne à l'orée de la renaissance. Bien que la vision de la gouvernance illustrée par la fresque soit résolument une conception profane et moderne de l'idée de gouvernance, son style réaliste et populaire est caractéristique de l'art dans la période médiévale. Dans la partie supérieure qui occupe les deux tiers de la surface, sept femmes symbolisent les vertus du Bon gouvernement. La Sagesse, la Justice, la Force, la Tempérance, la Prudence, La Magnanimité et la Paix entourent un vieillard imposant qui domine l'assemblée par sa taille. Il représente l'Autorité légitimée par ses conseillères. Ces personnages, installés dans des sièges confortables placés sur une estrade, dominent par leur position comme par leur grande taille une frise composée de citoyens. De petites figures ailées planent au-dessus de leurs têtes. Ce sont les vertus théologales : Sagesse, Charité, Espérance... Un personnage à gauche fait le lien entre les deux frises : c'est la Concorde. Un rabot posé sur ses genoux est censé aplanir les discordes. Si par sa taille, cette femme appartient au registre supérieur, par sa position dans l'image elle se place au niveau du peuple, c'est à dire en bas mais au tout premier plan. Dans la frise des citoyens qui sont tous de toutes petites tailles, certains d'entre eux sont des élus s'avançant vers l'Autorité. D'autres, à droite, placés dans un espace restreint, sont faits prisonniers et gardés par des soldats. Deux nobles au centre, offrent à genoux leur château à la Commune. Une corde tenue par la Sagesse en haut et à gauche, passe de mains en mains (Justice, Concorde, citoyens) pour arriver dans les mains du " gouverneur ". Elle relie donc les vertus théologales, les vertus cardinales, les hommes et le pouvoir. Le message d'ordre politique. Contrairement aux œuvres jusqu'ici essentiellement religieuses, cette fresque s'appuie sur les valeurs de l'antiquité mettant l'homme au centre du monde. La religion s'efface devant la pensée philosophique et politique. Dans cette œuvre l'inspiration divine devient vertu (théologales) et les anges qui les symbolisent rappellent les muses ou les dieux et déesses de la mythologie. Leur taille très réduite contribue, à magnifier les autres personnages. Face à la rigidité de la pose prise par la Sagesse, la Justice et le gouverneur, on voit apparaître des mouvements naturels observés plus que copiés et reproduits. Les citoyens se parlent, leurs visages sont des portraits, manteaux et chapeaux sont ceux des contemporains de Lorenzetti (influence de Giotto) C'est ici le personnage de la Paix qui est emblématique de cette évolution. Le drapé de son vêtement fait allusion aux drapés antiques. Allongée sur un coussin posé sur un amoncellement d'armes, elle exprime la sérénité et la confiance. Un peu à l'écart des autres vertus, elle est spectatrice d'une scène qui se déroule dans la paix retrouvée.



Fresque Sainte Sophie - Byzance - Istanbul - Turquie

Sainte-Sophie est évidemment l'expression suprême de l'architecture byzantine. Vénérable témoin d'une grandeur passée, ce merveilleux monument, qui fut pendant des siècles l'orgueil du Christianisme oriental et qui, depuis bientôt cinq siècles, est le sanctuaire sacré de l'Islam, Sainte-Sophie. Justinien comme enivré de puissance et de richesse, avait orné le temple avec une profusion fabuleuse. Pour l'autel, l'or n'étant point suffisamment précieux, on avait employé un amalgame d'or, d'argent, de perles et de pierres précieuses pilées, des incrustations de camées et de gemmes. Au-dessus s'élevait un tabernacle en forme de tour, le Ciborium, dont le toit d'or massif reposait sur des colonnes d'or et d'argent incrustées de perles et de diamants et ornées de lys entre lesquels se trouvaient des boules avec croix en or massif, d'un poids de 75 livres et également ornées de pierreries. Sous le dôme, la colombe du Saint-Esprit se trouvait suspendue. C'est dans son corps qu'on renfermait et conservait les hosties. D'après le rite grec, l'autel était séparé du peuple par une cloison ornée des images des saints en relief; elle reposait sur douze colonnes d'or. Trois portes masquées de voiles conduisaient à la Panagée. Au milieu de l'église s'élevait l'Ambon [lieu surélevé d'où l'on lisait les Écritures] en forme circulaire et entouré de barrières. Il était surmonté d'un baldaquin de métal précieux, monté sur huit colonnes de marbre fin, avec une croix d'or d'un poids de 100 livres, parsemé de grenats et de perles ; des escaliers de marbre conduisaient à l'estrade. Les parois de l'escalier et le toit du lieu saint étincelaient de marbre et d'or. C'est là que s'assemblait le clergé pour les grandes fêtes officielles et que se dressait la tribune de la cour.

La voûte de la coupole rayonnait sous le reflet des candélabres; partout des lampes d'argent étaient accrochées à des chaînes de bronze ; sur toutes les moulures couraient des guirlandes de lumière qui se multipliaient à l'infini dans les facettes des mosaïques et des pierreries.Les portes étaient en ivoire, en ambre et en bois de cèdre, le portail en argent doré. Justinien voulait même tout d'abord faire paver l'église de plaques d'or, mais il en fut dissuadé ; il se servit de marbre multicolore dont les lignes ondoyantes devaient rappeler les flots orageux des quatre fleuves du paradis. Dans le parvis, se voyait un bassin de jaspe, avec des lions crachant l'eau, le tout recouvert d'une magnifique toiture : on ne devait entrer dans la maison du Seigneur qu'après s'être lavé les pieds. Pour la purification des prêtres, douze coquilles étaient disposées à l'intérieur du temple, à proximité de la galerie des femmes (le Léontarium), pour recevoir les eaux pluviales, et 12 lions, 12 panthères et 12 biches les rejetaient dans un bassin. Un vaisseau de marbre, autrefois placé dans l'église Sainte-Sophie et clans lequel les fidèles se lavaient les mains et le visage, portait cette inscription : "nipson anomêmata mé monan opsin" qui, lue de droite à gauche ou de gauche à droite, donne les mêmes mots et le même sens. On peut lire la même devise sur la fontaine de la cour de l'église de la Trinité, à la place du Taxim à Péra, édifice érigé vers 1881 en style byzantin.



Chapelle Sixtine - Vatican - Rome - Italie

Son nom lui vient du Pape Sixte IV qui la fit aménager, mais la réalisation des fresques se poursuivit pendant plus de 50 ans par plusieurs artistes. La salle fait un peu plus de 40 mètres de long sur 13 mètres de large et culmine à 20 mètres. Les fresques des murs latéraux : elles ont été réalisées par les ateliers du Pérugin, de Botticelli, de Rosselli et de Ghirlandaio. Les fresques du côté Sud illustrent la vie de Moïse et celles du côté Nord celle du Christ à travers une série de panneaux. Ces fresques sont aujourd'hui incomplètes, les panneaux débutant l'histoire de Moïse et du Christ ayant été recouverts pour accueillir le Jugement Dernier. La fresque du jugement dernier : située sur le mur derrière l'autel, il s'agit de l'autre chef d'œuvre de Michel-Ange. Réalisée entre 1536 et 1541, cette très grande fresque représente le Jugement Dernier. Au centre, le Christ nimbé de lumière est entouré de la Vierge et de nombreux saints (Saint Pierre avec les clefs, Saint Laurent avec son gril ...) qui ont l'air effrayé, étonné ou curieux dans l'attente du Jugement Dernier. Au-dessus, des anges portent les instruments de la Passion (la croix, la couronne d'épines, la colonne de la flagellation...) Sous le Christ, les anges de l'Apocalypse sonnent de leur trompette pour réveiller les morts. Les fresques situées au-dessus de la galerie des Papes, représentent les ancêtres du Christ. Le plafond : simple ciel étoilé à l'origine, accueille aujourd'hui l'un des chef-d'œuvres de Michel-Ange. Le projet initial prévoyait la représentation des 12 apôtres, mais Michel-Ange suggéra au Pape Jules II la réalisation d'une œuvre plus ambitieuse. Il réalise ainsi neuf panneaux au centre de la voûte sur le thème de la création, Adam et Ève et Moïse.



Fresque d'Orphée

Orphée était un des aèdes (poète) mythiques de Thrace, fils du roi OEagre et de la muse Calliope. Il savait charmer les animaux sauvages et parvenait à émouvoir les êtres inanimés grâce à sa lyre qu'Apollon lui avait donnée avec quelques-uns de ses dons. Il changea cette lyre en y mettant deux cordes de plus pour le rappel des neuf muses dont sa mère avait la charge. Orphée était un héros voyageur et il participa à l'expédition des Argonautes où il triompha des sirènes. Il se rendit jusqu'en Égypte et il revint en Thrace. La plupart des auteurs antiques s'accordent sur l'existence historique d'Orphée, sauf Aristote pour qui Orphée n'a jamais existé.

La légende d'Orphée, une des plus singulières de la mythologie grecque, est liée à la religion des mystères ainsi qu'à une littérature sacrée. Il circulait en Thessalie une légende au sujet de la tombe d'Orphée. Un oracle de Dionysos avait prédit que si les cendres d'Orphée étaient exposées au jour, un porc ravagerait la cité. Les habitants se moquèrent de cette prédiction, mais un jour, un berger s'endormit sur la tombe d'Orphée et, tout en rêvant, se mit à chanter les hymnes du poète. Les ouvriers présents dans les champs voisins accoururent aussitôt en grand nombre ; ils se bousculèrent tellement qu'ils en vinrent à éventrer le sarcophage du poète. La nuit venue, un violent orage éclata, la pluie tombait abondamment et la rivière en crue inonda la ville et ses principaux monuments. La rivière en question s'appelle " Sys ", ce qui signifie porc.

C'est autour de ce mythe que se fonda l'orphisme, courant philosophique et religieux fondé sur l'initiation dont la descente d'Orphée aux enfers est le modèle. Orphée passait parfois pour le fondateur des mystères d'Éleusis avec Dionysos. Ces mouvements disparurent avec le polythéisme olympien vers le IVe siècle. Orphée est également parfois considéré dès l'antiquité comme un mage ou un sorcier. Une tradition antique dit qu'Onomacrite a rentranscrit les doctrines d'Orphée en vers. L'orphisme est un mouvement religieux qui s'est développé en Grèce à partir du sixième siècle avant JC. Il a été instauré par Orphée, qui aurait vécu avant Homère. Orphée est souvent décrit comme le maître des incantations ou un enchanteur d'origine thrace. Au cours de l'histoire, l'orphisme s'est développé, et s'est progressivement transformé. Il a aussi influencé certaines religions, dont la religion chrétienne. Des religions à mystères, comme le culte d'Eleusis, montrent d'étranges similitudes avec l'orphisme. L'influence de l'orphisme peut se remarquer aussi dans certains courants philosophiques, comme le pythagorisme, le platonisme, le stoïcisme et le néo-platonisme . La conception de l'âme qu'Orphée a transmise aux hommes a influencé de nombreux philosophes antiques. L'orphisme est donc une religion parallèle à celles développées en Grèce dans l'Antiquité, et nous pouvons trouver de nombreux mythes de la création de l'homme, du monde qui sont liés à l'orphisme. L'orphisme tend vers le monothéisme, car il place Zeus au plus haut niveau, il est, selon certaines théories, le créateur du monde. Lors de l'expansion du christianisme, aux premiers siècles de notre ère, l'orphisme était encore pratiqué. Dans la doctrine religieuse de l'orphisme, Orphée est vénéré, non adoré ; il est homme et seulement un peu divin. Tel un prophète, il se situe en marge des dieux. L'orphisme apparaît comme une religion concurrente, rivale, contestataire par rapport à la religion grecque classique. À bien des égards, l'orphisme préfigure le christianisme. Les premiers chrétiens voyaient en Orphée un précurseur du Christ. Dans les plus anciennes représentations du Christ, aux catacombes, on voit celui-ci apparaître avec les attributs d'Orphée. Les chrétiens, en s'abritant derrière le fait qu'Orphée pouvait être considéré comme un personnage historique, semblent lui avoir voué une certaine vénération et attribué un rang de prophète. Des conceptions sont analogues entre le christianisme et l'orphisme : le péché originel, la purification, l'immortalité de l'âme et le Paradis, la préoccupation de l'autre vie.



L'Énéide

1) Origines d'Énée

L'Iliade nous donne des détails sur les origines d'Énée. Il était le fils de la déesse Aphrodite (Vénus) et du héros troyen Anchise qui par Dardanos descendait de Zeus lui-même. Destiné à préserver à jamais la lignée troyenne, il bénéficia de la protection des dieux pendant la guerre de Troie. Élevé dans les bois par le centaure Chiron (comme Achille), il ne prit pas part aux premiers combats. Il fut cependant attaqué par Achille alors qu'il gardait ses troupeaux et dut se réfugier à Lyrnessos. Toujours poursuivi par Achille, il dut à nouveau s'enfuir pour Troie sous la protection de Zeus. Il s'engagea ainsi dans l'armée troyenne et épousa Créüse, fille de Priam, qui lui donna un fils, Ascagne (Iule en latin). Il devint un guerrier redoutable, surpassé seulement par Hector dans le camps troyen. Il fut blessé par Diomède, mais fut sauvé par Aphrodite puis par Apollon après que celle-ci eut été blessée. Poséidon le protégea également lorsqu'il affronta Achille après la mort de Patrocle.

2) La fuite de Troie

Énée s'enfuit de Troie en flammes en portant sur son dos son père Anchise, aveugle et paralysé, accompagné de Créüse et de Iule. Il tenait dans sa main les dieux de la cité, les Pénates, et le Palladium (petite statue d'Athéna). Sa femme Créüse fut enlevée par Vénus et mourut. Il réunit quelques compagnons sur le mont Ida et s'embarqua avec 20 navires pour les Hespérides, l'Occident lointain. Il mit le cap sur l'île de Délos pour consulter l'oracle d'Apollon avant de poursuivre son voyage. Celui-ci lui ayant appris qu'il devait suivre la trace de ses ancêtres, il se dirigea vers la Crète où était venu jadis Teucer, l'un des premiers rois de Troie. Pendant la nuit les dieux Pénates lui apparurent et lui annoncèrent qui devait rejoindre l'Italie.

3) Aventures en Occident

Une tempête provoquée par Junon força Énée et ses compagnons à aborder les îles Strophades où les Harpies gâchèrent leur nourriture. Ils arrivent enfin en Épire, où ils rencontrent Hélénos, fils de Priam, qui avait épousé Andromaque, veuve d'Hector. Énée découvrit ensuite dans le Sud de l'Italie beaucoup de colonies grecques hostiles, et il décida de gagner la côte Ouest en contournant la Sicile pour éviter le détroit de Messine infesté par Charybde et Scylla. Il aborda en Sicile là où vivaient les Cyclopes et furent sauvés de justesse par un ancien compagnon d'Ulysse, oublié par celui-ci après avoir aveuglé Polyphème, qui les avertit du danger. Il enterra Anchise à Drepanon (Trapani). Lorsqu'il reprit la mer, une terrible tempête provoquée par Junon le contraignit à trouver refuge à Carthage, sur les côtes africaines. En effet Junon savait que si Énée arrivait en Italie, ses descendants fonderaient une ville, Rome, qui détruirait sa ville favorite, Carthage. Elle pensait qu'Énée, épris de Didon, régnerait avec elle sur Carthage et renoncerait ainsi à l'Italie.

4) Énée et Didon

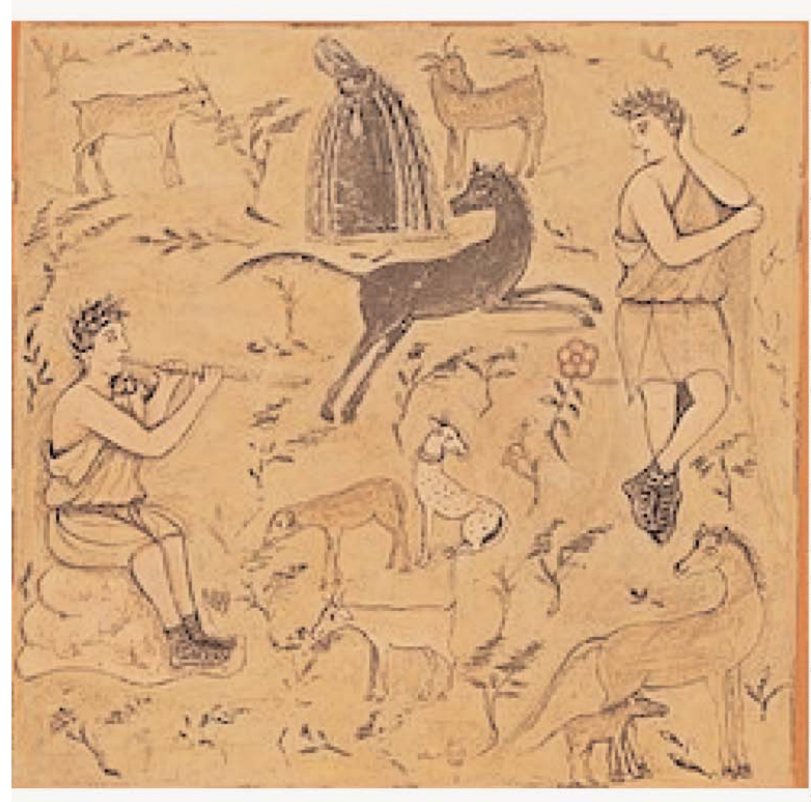
Au cours d'un banquet donné en son honneur par Didon reine de Carthage, Énée raconta la prise de Troie par les Grecs et ses aventures. Ses compagnons purent entamer les réparations des bateaux. Alors qu'il chassait avec Didon, un orage éclata et les força à s'abriter dans une grotte où ils devinrent amants. Puis ils dirigèrent ensemble Carthage comme s'ils étaient mariés. Un roi voisin, Iarbas, amoureux de Didon, demanda à Jupiter d'éloigner Énée, ce qu'il fit car son destin était de s'établir en Italie pour fonder une nouvelle Troie. Voyant le navire d'Énée déjà en mer, Didon décida de se donner la mort. Elle fit construire un grand bûcher funéraire et maudit Énée en priant qu'une haine éternelle oppose Carthage aux descendants d'Énée. Puis elle monta sur le bûcher et s'enfonça une épée dans la poitrine.

5) Arrivée en Italie

Énée s'arrêta en Sicile où il fut accueilli par le roi Aceste et fonda en l'honneur de son père Anchise des jeux funèbres, puis il aborda l'Italie à Cumes où il consulta la célèbre prophétesse et prêtresse d'Apollon, Sybille, dans son antre. Il descendit avec celle-ci dans l'Averne, aux Enfers. Il y assista (à la différence d'autres héros qui y étaient déjà allés) à des scènes d'horreur où il dut faire appel à tout son courage pour progresser. Il y rencontra en particulier l'ombre de Didon et celle de son père Anchise qui lui parla du destin glorieux de ses descendants et lui montra les âmes des Romains célèbres du futur, attendant de naître. De retour dans le monde des vivants, Énée s'arrêta dans une île (Gaète) pour enterrer la nourrice de Iule, Caieta, dépassa l'île de la magicienne Circé et navigua jusqu'à l'embouchure du Tibre.

6) Aventures en Italie

Dès son arrivée dans le Latium, il dut lutter contre le peuple des Rutules. Il fut accueilli avec bienveillance par Latinus, roi des Arborigènes, qui offrit à Énée la main de sa fille Lavinia et une terre pour fonder sa nouvelle ville. Mais la paix ne devait pas durer: Junon chargea une des 3 Furies, Alecto, de briser les fiançailles en faisant naître chez Amata, femme de Latinus, et Turnus, chef des Rutules, une haine profonde des Troyens. Iule tua par ignorance un cerf sacré pour les Latins, ce qui provoqua la guerre. Les Latins, poussés par Amata, et les Rutules, attaquèrent alors la citadelle que les Troyens avaient construit. Énée se rendit chez le vieux roi Evandre, sur le mont Palatin, pour lui demander son aide. Celui-ci lui confia son armée commandée par son fils Pallas. Énée, après avoir reçu de Vénus des armes forgées par Vulcain (en particulier un bouclier figurant les futures victoires de Rome), vint ensuite demander secours aux Étrusques à Caere sur les conseils d'Evandre. Sur place il incita le peuple à se révolter contre le cruel roi Mézence qui s'était déjà enfui chez Turnus. Pendant ce temps Turnus faisait le siège de la citadelle troyenne et menaçait d'incendier la flotte troyenne. Deux amis, le jeune Euryale et l'expérimenté Nysus, essayèrent d'avertir Énée du danger, mais furent découverts et tués par les Rutules. Énée arriva enfin avec les navires étrusques et fit reculer l'armée des Latins et des Rutules au prix de lourdes pertes, Pallas lui-même étant tué par Turnus. Camille, fille du roi des Volsques, combattit courageusement les Troyens avant d'être tuée par Arruns. Une trêve fut conclue. Énée défia Turnus en lui proposant un duel pour régler définitivement l'issue de la guerre. Mais le lendemain, les Latins rompirent la trêve, et, au cours du combat, après avoir tué Mézence, Énée affronta Turnus qu'il réussit à battre. Reconnaissant sur lui les armes en or de son ami Pallas, il le tua. Ainsi s'achève l'Énéide. D'autres légendes racontent qu'il épousa Lavinia et fonda Lavinium, puis fut mystérieusement emporté dans un éclair où il rejoignit les dieux. Lule, le fils d'Énée, fonda Albe la Longue. L'un de ses descendants, Romulus, édifiera Rome.



" Les Géorgiques sont une œuvre de Virgile en quatre chants, écrite entre 36 et 29 avant J.-C. L'auteur y atteint une certaine forme de perfection artistique, ce qui lui vaut d'être considéré comme le plus grand poète de l'époque. L'ouvrage se présente comme un traité sur l'agriculture, mais les thèmes abordés sont beaucoup plus vastes : guerre, paix, mort, résurrection. Il constitue surtout une célébration de la vie paysanne traditionnelle. Virgile a trente-trois ans lorsqu'il entame son œuvre, qu'il n'achèvera que sept ans plus tard. Il entreprend ce poème à la demande de Mécène, son protecteur, dans le but de remettre en honneur parmi les Romains l'agriculture abandonnée pendant les guerres civiles, et de les ramener à la simplicité des mœurs de leurs ancêtres. " Sur la suggestion, semble-t-il, de Mécène, dans les deux derniers livres des Géorgiques Virgile évoque, en une poésie puissante et sans faille, les animaux et leur élevage : les troupeaux (L. III) et les abeilles (L. IV). Les analogies avec la nature humaine sont fréquentes et sont sources de lyrisme et de réflexion : ne pas gaspiller les années fécondes mais faire un bon usage du temps ; aspirer à la victoire, à la gloire du triomphe et fuir le déshonneur de la défaite… mais surtout chanter la puissance de l'Amour, dans la création toute entière, moteur même de toute vie. Quant à la mort, évoquée à la fin du livre par le récit d'une épizootie, si elle est, pour nous comme pour les chevaux, souvent douloureuse et vécue comme injuste, elle est certes un fait de nature, mais qui suscite chez Virgile de la pitié et un début d'indignation. Le Chant IV, dernier livre des Géorgiques, est consacré aux abeilles. Virgile y met en scène, dans un récit à épisodes d'un grand souffle et d'une grande beauté, le savoir de l'époque (où le miel revêtait une grande importance), sur la vie de ces " petits objets " qui sont " de grandes merveilles ". Il rapproche l'organisation de la ruche de celle de la société à Rome sous l'empire, faisant ainsi sa cour à Auguste. Il évoque poétiquement la Nature qui doit environner la ruche, afin de créer les conditions idéales à l'élevage et aux bons soins. Il décrit en style épique les combats entre les rois (=les reines) et introduit un long et somptueux épisode mythologique, consacré au berger Aristée, qui a perdu ses abeilles, et à qui Protée révèle qu'il a involontairement provoqué la mort d'Eurydice et rendu Orphée inconsolable, avant que celui-ci ne périsse, déchiré par les femmes qu'il méprisait.



L' ILIADE

I) Les origines de la guerre de Troie

Troie (Ilion en Grec) était une cité d'Asie Mineure (Turquie aujourd'hui) gouvernée par le roi Priam. Celui-ci avait appris que son fils cadet Pâris serait responsable de l'incendie de Troie. Il décida de l'abandonner dès sa naissance dans la nature en espérant qu'il serait dévoré par une bête féroce. Mais Pâris survécut et devint un beau jeune homme…La déesse Discorde, qui n'avait pas été invitée aux noces de Pélée et Thétis, décida de se venger en lançant une pomme d'or parmi les invités en criant " à la plus belle ! ". Les déesses Héra, Athéna et Aphrodite déclarèrent chacune qu'elles en étaient dignes. Zeus, ne voulant pas prendre le risque de les départager, leur dit de descendre sur Terre et demander son avis au très beau mortel Pâris. Héra lui proposa le pouvoir royal, Athéna la sagesse et la victoire au combat et Aphrodite d'épouser la plus belle des femmes, Hélène. Pâris offrit la pomme à Aphrodite et provoqua la colère des deux autres déesses. Plus tard il revint à Troie et fut reconnu par son père Priam. Hélène était l'épouse du roi Achéen (Grec) Ménélas de Sparte. Au cours d'une visite, Pâris brisa les lois de l'hospitalité et enleva Hélène pour la ramener à Troie. Tous les rois grecs, qui avaient juré de protéger Hélène, décidèrent de partir en guerre contre Troie pour venger Ménélas. Certains ne voulaient pas y participer : -Ulysse d'Ithaque ne voulait pas partir en laissant son épouse Pénélope et son jeune fils Télémaque : il fit semblant d'être fou et laboura ses champs en y semant du sel ! Il dut s'arrêter quand un Grec déposa son fils devant sa charrue… -le demi-dieu Achille à qui on avait prédit une vie courte mais glorieuse, se déguisa en femme, Pyrrha, sur le conseil de sa mère la déesse Thétis. Mais il fut irrésistiblement attiré par les armes qu'Ulysse avait apportées pour le démasquer ! Les Grecs (ou Achéens) choisirent comme chef le frère de Ménélas, le roi Agamemnon de Mycènes. Celui-ci ayant manqué de respect à la déesse Artémis en tuant une de ses biches favorites, celle-ci interdit aux vents de souffler et la flotte grecque ne put partir. Agamemnon dut sacrifier sa fille Iphigénie pour apaiser Artémis qui libéra les vents et remplaça au dernier moment Iphigénie par une biche. Les Grecs avaient dans leurs rangs des guerriers exceptionnels :-Achille, d'une force surhumaine et invulnérable sauf au talon, et son ami Patrocle -Ajax dont les colères étaient redoutables -Diomède pratiquement invincible -Ulysse déjà célèbre pour son intelligence. Les Troyens n'étaient pas en reste avec Hector frère de Pâris (invincible sauf face à Achille) et le demi-dieu Enée fils d'Aphrodite.

II) Les récits de l'Iliade

L'Iliade raconte un épisode de la guerre de Troie, la Colère d'Achille. Les Grecs font le siège devant la ville depuis déjà 10 ans sans résultat ! Agamemnon reçoit comme part de butin Chryséis fille d'un prêtre d'Apollon. Le dieu se met en colère et envoie la peste chez les Grecs. Agamemnon est donc forcé de rendre à son père Chryséis mais demande en échange à Achille sa captive Briséis. Furieux, Achille se retire dans sa tente et refuse de participer aux combats. Il prie même pour que les Grecs soient vaincus par les Troyens. Effectivement sans lui les Grecs se font battre par Hector et les Troyens. On décide de mettre fin à la guerre par un duel à mort entre Ménélas et Pâris, mais Aphrodite intervient en enlevant Pâris sur le point d'être vaincu : la trêve est brisée et la guerre reprend, toujours sans Achille ! Les Grecs s'en sortent temporairement grâce à Athéna, puis doivent faire retraite. Le camp grec et la plupart des bateaux sont incendiés. Patrocle persuade son ami Achille de lui prêter ses armes pour redonner courage aux Grecs, mais se fait tuer par Hector qui le dépouille de son armement. Achille fou de douleur décide de se venger en reprenant le combat, et Thétis lui fait fabriquer par Héphaïstos une armure et un bouclier exceptionnels. Il se livre à un véritable carnage dans les rangs des Troyens et tue Hector après l'avoir poursuivi autour des murailles de Troie. Puis il lui enlève toutes ses armes et le traîne derrière son char devant les remparts de Troie. Priam réussit à récupérer le corps de son fils Hector en calmant la fureur d'Achille. Ainsi s'achève l'Iliade.



L'ODYSSEE

L'Odyssée doit son nom au héros dont elle raconte les aventures, Ulysse, Odysseus en grec. Les navires d'Ulysse et de ses compagnons, séparés du reste de la flotte grecque par une tempête, arrivèrent d'abord dans la ville des Cicones qu'ils attaquèrent sans raison. Pour les punir Poséidon fit dériver les bateaux vers un monde peuplé de monstres et de sorcières. Ulysse parvint au pays des Lotophages qui donnèrent à manger aux hommes, envoyés comme éclaireurs, des fleurs de lotus qui ont la propriété d'effacer la mémoire. Il fallut les transporter de force sur les bateaux. Leur voyage les mena ensuite sur l'île des Cyclopes, monstres à un seul œil vivant dans des cavernes. Emportant du vin, Ulysse partit explorer l'île avec quelques-uns de ses compagnons. Dans une grotte, il trouva des signes d'élevage. N'écoutant pas les conseils de son équipage, il insista pour attendre le retour du berger. Le cyclope Polyphème, rentrant avec son troupeau de moutons, une fois arrivé dans la grotte, bloqua l'entrée avec un énorme rocher. Il découvrit les Grecs, en dévora deux en guise de dîner et deux autres au petit déjeuner. Les Grecs ne pouvaient s'échapper parce que seul le Cyclope avait la force de déplacer le rocher. Mais Ulysse imagina un plan : il fit boire le Cyclope jusqu'à l'ivresse et quand celui-ci lui demanda son nom, il répondit " Personne ". Alors que le Cyclope cuvait son vin, Ulysse l'aveugla en lui plantant dans l'œil un épieu durci au feu. Polyphème cria de douleur et appela à l'aide. Les autres Cyclopes accoururent et lui demandèrent qui l'avait agressé. L'entendant répondre " Personne ", ils repartirent, convaincus que tout allait bien. Ulysse attacha alors chacun de ses hommes sous un mouton et se cramponna lui-même au ventre d'un bélier. Quand, au matin, le Cyclope aveugle laissa sortir son troupeau, les Grecs purent ainsi s'enfuir. De son bateau, Ulysse se moqua du Cyclope en disant qu'il s'appelait en réalité Ulysse. Ceci valut à Ulysse dix ans de plus de voyages sur les mers car Polyphème était le fils de Poséidon. Les marins arrivèrent ensuite chez Éole, gardien des Vents. Il remit à Ulysse une outre contenant les vents qui permettraient aux bateaux de revenir enfin à l'île d'Ithaque. Mais le héros s'étant endormi, ses hommes ouvrirent le sac, pensant qu'il contenait un trésor. Les vents s'échappèrent et provoquèrent une tempête qui ramena les voyageurs chez Éole, et de là au pays des Lestrygons, géants cannibales qui détruisirent tous les bateaux d'Ulysse - sauf un - et dévorèrent ses équipages. L'épisode suivant se déroule dans l'île de la magicienne Circé. Se cachant dans un bois, la moitié de l'équipage d'Ulysse s'approche du palais de Circé, autour duquel des renards, des ours et des lions jouent comme des animaux apprivoisés. Circé invite les hommes à entrer et leur donne une boisson mêlée de drogue puis les métamorphose en porcs et les enferme dans une porcherie. Un seul homme, resté à l'extérieur, rapporte le désastre à Ulysse. Avec l'aide d'Hermès et d'une plante magique qui l'immunise contre les charmes de Circé, Ulysse oblige celle-ci à libérer ses hommes. L'équipage reste un an à festoyer sur l'île, puis Circé donne à Ulysse des conseils pour continuer son voyage. Il lui faut d'abord se rendre aux Enfers pour consulter le devin Tirésias sur le moyen de rentrer chez lui. Il discute sur place les ombres de ses parents morts, ainsi que celles d'Hector et Achille qui regrette finalement d'être mort si jeune. Il offre un sacrifice à Poséidon pour essayer de le rendre moins sévère.

Des Enfers, Ulysse gagne les parages de l'île des Sirènes, monstres au corps d'oiseau et à tête de femme qui, par leurs chants irrésistibles, provoquent la mort des marins qui se jettent à l'eau pour les rejoindre. Alors que ses marins continuent à ramer, les oreilles bouchées par la cire d'abeille, comme Circé le lui a suggéré, Ulysse, désireux d'entendre le chant des sirènes, se fait attacher au mât de son navire.

Le héros et son équipage passent ensuite entre deux monstres marins, Charybde (un tourbillon gigantesque) et Scylla (monstre marin à six têtes), et parviennent enfin à Thrinacie, l'île du Soleil. Circé leur avait recommandé de ne pas manger les bœufs du Soleil mais l'équipage affamé ne peut résister à l'envie de tuer les bœufs. La chair rôtie continue à beugler même sur la broche et les peaux des bœufs rampent comme s'ils étaient en vie.



Le Soleil furieux détruit le bateau et tout l'équipage sauf Ulysse qui survit au naufrage et échoue sur l'île de Ogygie où vit Calypso. Celle-ci l'oblige à l'épouser et le garde huit ans dans une grotte en lui proposant l'immortalité. Mais Ulysse finit par se rappeler grâce à Athèna que son épouse Pénélope est la seule femme qu'il aime vraiment. Il construit avec l'aide de Calypso (à qui les dieux ont ordonné de laisser repartir Ulysse) un radeau qui lui permet d'arriver au pays des Phéaciens, où il est recueilli nu et sale par la fille du roi Alcinoos, la belle Nausicaa qui soupçonne que ce n'est pas un étranger comme un autre. Une fête est organisé en son honneur par Alcinoos, où il révèle qui il est, et raconte la fin de la guerre de Troie ainsi que toutes ses aventures. Alcinoos renvoie Ulysse chez lui dans un bateau magique chargé de présents.

Enfin rentré à Ithaque, Ulysse gagne son palais sous l'apparence d'un vieillard mendiant grâce à Athéna et retrouve sa femme Pénélope et son fils Télémaque menacés par des prétendants au trône d'Ulysse, absent depuis 20 ans et que tout le monde, sauf sa femme et son fils, croit mort. Son vieux chien Argos le reconnaît et meurt d'émotion ; Télémaque l'accueille aimablement sans se douter qu'il s'agit de son père. L'ancienne nourrice d'Ulysse le reconnaît grâce à une ancienne cicatrice et manque de révéler son identité. Pénélope avait toujours refusé de croire à la mort d'Ulysse et essayait de tenir les prétendants à distance par des ruses : elle leur avait promis qu'elle épouserait l'un d'entre eux lorsqu'elle aurait terminé une tapisserie qu'elle défaisait en partie tous les soirs. Malheureusement une servante révéla le stratagème aux prétendants. Elle organisa alors un concours consistant à tendre l'arc d'Ulysse et à atteindre une cible, le gagnant étant celui qui l'épouserait. Ulysse révéla la vérité à Télémaque et entra dans la salle du banquet où presque tous les prétendants se moquèrent de lui… Aucun ne réussit à tendre l'arc. Au moment d'essayer à son tour Ulysse jeta à terre ses haillons de mendiants tout en reprenant son apparence normale, gagna le concours et tua les prétendants jusqu'au dernier. Il retrouva enfin Pénélope après vingt ans d'absence (10 ans de Guerre de Troie + 10 ans d'Odyssée) !

